PSV 专辑

PSV SPECIAL

VOL.8





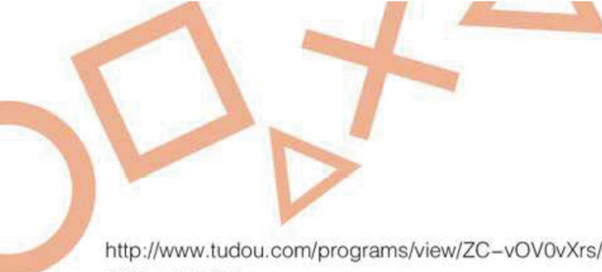










PSV专辑 PSV SPECIAL VOL.8

http://www.tudou.com/programs/view/ZC-vOV0vXrs/
密码：FHi15af



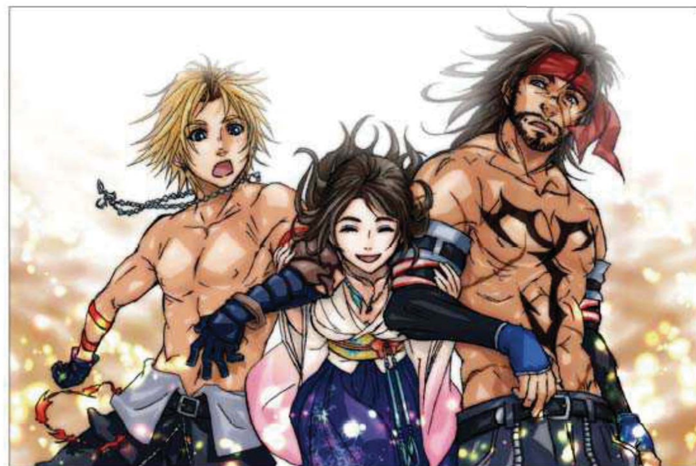
[Vita动态]



[Vita劲作]



[Vita小说]



[Vita攻略]



尽享娱乐先锋的游戏魅力——PSV新春"马上"购机指南攻略

文 月下雪影

转眼又过一年，游戏行业也迎来了新一年的春天。PSV作为掌机行业的新晋者，从去年底就开始焕发第二春。索尼先是对主机进行了全面升级，更轻更薄的PSV-2000呼啸而来，接着面向家庭用户的PSV TV又如期发售，索尼希冀让掌机游戏也可在大屏幕上一展身手。而看家之本的游戏方面，索尼更是不遗余力，去年底《噬神者2》的热潮还未褪去，重量级的《最终幻想X/X-2 HD版》和《真·高达无双》就紧随而来。春节一过，索尼和第三方厂商又接连公布了《战神1&2 HD版》和《第3次超级机器人大战Z 时狱篇》两款大作。再想想3月份即将发售的《灵魂献祭 Delta》和《初音未来 女歌手计划F 2nd》，马年的PSV真的是非常值得期待！想必诸位玩家也趁着春节的年终奖和压岁钱把自己的荷包弄得满满的吧？那就不妨趁着这热乎劲马上投入PSV的怀抱，一起体验次世代掌上娱乐先锋的无限魅力。好了，我们话不多说，新年的购机指南，马上开始！



▲PSV，掌机玩家的核心首选。

一马当先解疑惑

PSV-2000和PSV-1000到底有何不同？

索尼在去年的10月10日正式发布了PSV的升级机型PSV-2000，这是索尼第一次对PSV进行硬件上的重设。想必玩家最为关心的还是PSV-2000相比PSV-1000到底有何不同，这里我们就先来为大家解开这个疑问。

变化之一：主机更轻更薄

和PSV-1000相比，PSV-2000的显著不同就是外观上的变化。新主机比原先的PSV更轻更薄，索尼给出的官方数据是重量降低了15%，厚度减少了20%，这种轻薄概念如果用iPhone来举例的话，就是iPhone 5之于iPhone 4的变化，5相比4，轻了18%，薄了20%，与PSV的进化有异曲同工之妙。对玩家而言，薄使PSV的手感变得更好，轻可以让玩家减少游戏时的负重感，同时更加圆润的造型也让握持变得更舒适。从外型和使用手感上说，PSV-2000的进化是非常出色的。此外，索尼在变轻变薄的同时还把接口进行了一些改进，砍掉了原先PSV上的专用充电数据接口和外部连接口，换成了标准的Micro USB Type B接口，这样一来玩家就可以使用安卓手机的充电器给PSV充电了，随身旅行可以减去一条充电线，非常方便。



▲PSV-2000造型更加圆润，同时下面的充电接口换成了标准的Micro USB Type B接口。

变化之二：液晶屏幕材质

除了机器的整体造型有所改变之外，PSV-2000的最大变化莫过于液晶屏幕的更替。索尼换掉了PSV-1000上的OLED，转而采用目前手机行业普遍流行的IPS LCD，不过IPS LDC虽然理论数据非常出色，但工艺的差别还是决定了屏幕的表现力的不同，和OLED相比，PSV-2000的色彩表现力上有所下降，比起PSV-1000来说缺少了画面上的冲击力和惊艳感，变得更加"柔和"。实际上这和PSV-2000屏幕的色域有很大关系。近期的一个例子是iPad Air和iPad mini Retina，虽然两者皆是IPS LCD，但iPad Air的sRGB色域覆盖率达到了96%，而iPad mini Retina只有74%，这种差别就造成了iPad mini Retina虽然在PPI上高于iPad Air，但显示效果却差不少。PSV-2000使用这块IPS LCD，整体的表现水准和iPad mini Retina相似，在面对色域超过了95%的PSV-1000，显得比较苍白，不知索尼在今后会不会改进IPS LCD的工艺，相信PSV-2000的屏幕没能达到顶级水准和主机的成本也有不小的关系。而在降低色域的同时，PSV-2000在亮度上也大打折扣，虽然没有专业的工具进行检测，但用肉眼也可以感觉到这块屏幕的最高亮度没能达到200cd/m2，相比现在其他移动设备300cd/m2以上的普遍水准，PSV-2000的屏幕确实有些不尽如人意。但屏幕水准的降低并不会影响到游戏的感官体验，何况PSV-2000的这块屏幕还是足以秒杀大部分国产手机和平板电脑的。



▲从色彩解析的还原度上说PSV-2000（下）不及PSV-1000（上）。

变化之三：续航时间提升

新的PSV-2000另外一个显著改进是主机续航时间的提升，在轻了、薄了的情况下，主机续航时间提升了1～2小时。实际上说起来，屏幕的缩水其实可以理解为索尼对续航时间做出的妥协，毕竟便携主机更多情况下还是随身携在，能让玩家在户外获取更长的游戏时间，是主机改进的核心任务。

变化之四：其他细微改进

除了上面的几项重点改进之外，PSV-2000还有一些细微的变化。譬如内置了1GB的存储空间，玩家可以脱离记忆卡进行游戏。主机颜色增加至六种，分别包括黑、白、红、黄、蓝和灰。主机型号方面，索尼砍去了3G/Wi-Fi版，只保留销



▲PSV-2000只有Wi-Fi版一种，包装上可以看到只标注了Wi-Fi的字样。

量较多的Wi-Fi版，从一定程度上削减了生产成本，因此PSV-2000的售价也要比PSV-1000低一些。2000型主机的港版官方售价是1680港币，折合人民币1314元，作为对比，PSV-1000的港版首发价格是2280港币，从汇率上看，PSV-2000比PSV-1000便宜了469元。

PSV TV究竟何物?

PSV TV是索尼和PSV-2000同时发布的一款新硬件。简单形容它的话，PSV TV比较类似于时下流行的电视盒子，是一台需要连接电视才能游戏的主机。它可以兼容PSV游戏以及PSP游戏，使用HDMI输出，分辨率最大支持1080i，考虑到PSV本身的分辨率只有960x544，不支持1080P也是情理之中的事。在使用720P输出时，可以看出PSV TV的画面是从PSV原始分辨率上强制拉伸到高分辨率的，因此画面的细节上可能有些损失，尤其是大尺寸的液晶电视上会看到比较明显的锯齿，字体也不够锐利，但整体来说还是可以接受的，尤其是电视观看距离上说，对玩家影响其实并不大。除了玩PSV游戏之外，PSV TV还可以通过Wi-Fi连接PS4，把PS4的画面传输到其他电视上，相当于一个Wi-Fi中转站。举例来说的话，就是通过PSV TV可以把连接在客厅电视上的PS4游戏画面，通过Wi-Fi分享，传输到连接PSV TV的卧室电视上来，让卧室里的人可以看到客厅的游戏画面，但由于PSV TV只支持DualShock3手柄，不支持PS4手柄，所以PSV TV是不能通过这种方式玩PS4游戏的。实际上可以理解，PSV TV只具有画面分享功能，类似于苹果的AirDrop，无法支持实际的游戏操作体验。另外需要注意的是，PSV TV本身没有重力加速器，因此并不能支持所有的PSV游戏，譬如必须使用触摸或体感的游戏就不能运行，像是《重力异想世界》。从这点说，PSV TV还是无法体验到PSV的全部魅力，它只是索尼对PSV的一个有机补充而已。现在PSV TV分为豪华版和普通版两种，豪华版比普通版多了一枚8GB记忆卡和一个PS3手柄，国内目前普通版的价格在700元左右，豪华版则要贵上300元，在1000元左右。



▲实际上PSV TV和现在非常流行的电视盒子非常接近。

▲PSV TV支持分享PS4游戏画面。

问牛知马谈购机

主机版本应选哪种?

面对全新的PSV-2000、PSV TV，还有发售已久的PSV-1000，玩家多多少少会冒出点疑问，现在购机到底选哪款好？尤其是在PSV-2000的屏幕有所缩水的情况下，选择它到底行不行？面对玩家的这些问题，我们可以从简单的市场角度给大家分析一下。从机型上说，PSV-1000、PSV-2000和PSV TV面对的人群完全不同，前两者是便携玩家，后者是习惯于在室内进行游戏的家用机玩家。按照需求考虑，如果注重完善的游戏体验，那么PSV TV应当被首先排除，因为PSV TV受限于硬件，无法体验到游戏中的触摸和重力感应操作，这就没法给玩家带来完整的游戏效果。而在市场角度分析，最早发售的PSV-1000也应该被排除，从年后开始，国内市场上的PSV-1000全新机就已经绝迹，目前只有二手可以选择，对于第一次购买主机的玩家来说，二手显然不是明智的选择，主机状况玩家方面一无所知，如果买上质量较差的肯定就得不偿失了。两者分析下来，目前最值得购买的当属PSV-2000。

而从版本上说，无论是PSV-1000、PSV-2000还是PSV TV，这几种主机都有港版可以选择，港版作为国内目前90%商家的选择，肯定也是玩家的主要选择。港版的优势在于进货方便，价格低廉，靠近香港的玩家还可享受保修服务，这些优势对玩家来说无疑是最放心的保证。进货方便从一定程度上杜绝了翻新机的存在，价格低更贴近玩家的消费水平，再加上部分玩家可以享受到的保修服务，港版足可以PK掉隔海相望的日版主机了。当然，还有一部分商家出售价格更低的美版主机，这里我们就要说了，美版主机是万万不可购买的。因为在电玩行业，美版主机几乎就是翻新机的代名词，原因很简单，美版主机的供货渠道就是如此，距离远，运输费用高，主机汇率和日版相比并没有太多优势，因此要做到价格低廉只能靠用14天机打破这些壁垒。14天机虽然成色较好，和新机没有太大区别，但毕竟也被玩家使用过，而且都是退掉的主机，想想退掉的原因，就证明主机或许会存在一些细微的问题不好发觉，如果玩家选择了这样的主机岂不是被坑了？所以市场上的美版主机是绝对碰不得的。

那么购机时，要怎么区分港版、美版、日版这三种主机呢？最简单的一个办法，直接看包装盒上的文字，上面有繁体中文的就是港版，英文的是美版，日文的是日版。当然，除了这种方法之外，官方给出的参考是查看机身序列号的最后一位，机身序列号可以在包装盒侧面和主机下面找到，最后一位是0的为日版主机、1则是美版、6是港版，想要买港版主机的话只要看序列号的结尾是不是6就行了。

分析下来，对初次购机的玩家而言，港版的PSV-2000是最佳选择，怎么样？切合到自己的心意没?



▲和1000型主机相比，PSV-2000是当前的购机首选。

PSV-2000颜色都有哪些?

实际上，在上一个章节我们已经提到了PSV-2000发售的颜色，都包括黑、白、红、黄、蓝和灰这六种，之所以到了购机环节还要再提的原因是PSV-2000的颜色概念和以往有很大不同，除了黑色、白色是纯色之外，其余的红、黄、蓝、灰都是拼接颜色，也就是说正面和背面的颜色不同，实际上PSV-2000的颜色应该是纯黑色、


▲PSV-2000的多彩并非纯色，而是夹心式设计。

纯白色、黑红色、白黄色、白蓝色、黑灰色这六种。后面这四种我们特意附上索尼官方图来为给大家仔细看看，以便玩家可以挑选自己喜欢的颜色。

翻新问题该如何避免？

谈购机就不能不谈翻新问题，但实际上，港版的PSV-2000从11月14日发售至今也没有几个月的时间，所以市场上的翻新率是非常低的，况且现在大部分商家都图省事，把收到的二手机直接加价转卖了，这也是为何PSV-1000至今只有二手机的关系，大家对做翻新机的兴趣不大，目前也只有美版都是翻新机，但那不属于商家的主动行为，只是14天机的成色本身就很好，重新包装一下而已。那么市场上到底有没有翻新机呢？答案是肯定的，只能说数量微乎其微，我们还是需要在购机时多多注意一下。主要注意的地方还是在于细节，以细节窥全貌说的就是如此。举几个例子，比如在按键上，PSV的按键是透明塑料制成，全新的PSV光泽明亮，被用过的PSV可能因为指甲或是其他的尖锐物，对机器按键有一些细小的磨损，这些痕迹在光照下即可发现。再有像是充电接口，全新的技术都没有摩擦痕迹，在经过几次充电之后，可以看到Micro USB接口有一些划痕，如果你不清楚充电留下的金属痕迹是何样的，那不妨把你的手机掏出来看一下便知。

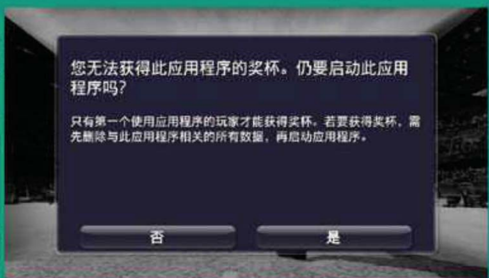
当然，更为周全的检验方式其实还是三码合一，现在很多商家在购机时都会主动给你检查这三码，分别是机器左下方的条形码，包装盒上的条码以及主机连接电脑后显示的串号。以条形码为基础，它的组成方式是AA-BBBBBBBB-CCCCCCC-PCH2006（字母代表数字），看到包装盒上的条码，上面分两行印刷，第一行P-BBBBBBBB-D，第二行是S01-CCCCCCC-X只要B和C代表的数字对应，就表示主机没有被调换过。同样把主机插到电脑上，打开“我的电脑”，右击PSV的盘符选择属性查看主机序列号也可以看到一连串的数字，和机身上的一样就没有问题了。现在线上和实体店的商家主动为你检查三码合一实际也是说明PSV的翻新率低，玩家在购机时把重点放在PSV的功能检查上实际更为主要，比如按键是否灵敏、屏幕是否存在坏点、触摸是否灵敏等等。另外在主机包装方面，PSV-2000的配置和PSV-1000没有太大区别，都是附带了USB数据线一根、AR游玩卡六张、电源及电源线一套，玩家在开箱后可以看一下是否齐全。



▲PSV-2000底部只有一行条码和PSV-1000并不相同，检测这行条码和包装上的是否对应即可。

合购游戏套餐能否选择？

PSV至今没有破解，所以合购是玩到游戏的一种廉价途径，很多商家也会在购机时推荐你选择一些下载游戏套餐，购买记忆卡加一定金额后拷满数个游戏。实际对于普通玩家而言，合购的问题还是不大的，一来普通玩家更多的是在于能不能玩到游戏，至于游戏里的奖杯等高级追求是不太关心的。二来合购游戏价格着实便宜，用《愤怒的小鸟》的价格玩上《未知海域》，绝对的经济实惠。商家既卖了记忆卡，你又以低于游戏本身的价格玩到了几款游戏，绝对算得上是“皆大欢喜”。



▲合购玩家经常遇到的问题，没有奖杯游戏还是否有如此乐趣？

但对核心玩家来说，合购最好不要选择，因为合购游戏需要使用到商家的PSN帐号，这样一来你始终没有自己的PSN帐号，而又不知道商家的帐号里的资料、密码，奖杯、DLC等内容更是与你无关，这显然是缺乏吸引力的。虽然可以体验游戏，但不能完整的享受游戏，这是合购本身的弊端。所以对待这个问题，普通不经常玩游戏的玩家，可以考虑选择合购套餐玩一玩大作，但对核心玩家，想要体验到游戏的全部内容，合购套餐千万不要去尝试，自己注册PSN，刷奖杯买DLC才是最大的乐趣。

PSV没有破解是否值得购买？

购买PSV的玩家里面很多都会问，PSV能破解吗，什么时候才能破解？可能是出于以前玩游戏的习惯，很多玩家觉得主机只有破解了才有购买的价值。但发展到次世代之后，主机破解已经变得举步维艰，PS3只是临近末期才迎来全面破解，PSV现在处于完全不能破解的状态，只是早期系统可以通过一些游戏破解PSP模式，玩到拷贝的PSP游戏镜像，但和PSV游戏并无关系。那么没有破解的PSV就不值得购买了么？显然并非如此。游戏机本身更多的还是看重于游戏，一款经典的游戏如果用业余时间来玩的话，通常可以玩上一两周甚至是一个月，而现在一款PSV游戏价格基本只在200元出头，况且实体游戏还可以进行二手交易，你可以卖掉手里的游戏去买新游戏，也可以直接选择便宜的二手游戏购买，等玩够了再卖出去，这样一来，玩到一款游戏的平均成本只有几十元，这么计算的话普通玩家是完全可以承受的。如果你一个月玩两款游戏，每款游戏的成本按照70元计算，每个月的花销实际只有140元，每天不到5元钱，比吃一顿饭还要便宜。每天用一顿饭钱去体验最优秀的便携游戏，即便PSV不破解，也是值得购买，大家觉得呢？



▲PSV实体游戏经济划算，即便没有破解也让人无法拒绝。

立马万言讲配件

PSV购买之余还应选择哪些配件？

现在购买主机肯定不是单单的裸机，我们多少还会选择一些必备的配件。要说PSV必须选择的配件，一般就是屏幕贴膜、记忆卡、收纳包三种。屏幕贴膜主要分原装、国产和高仿这些，从使用角度来说高仿贴膜最便宜，但质量只能说一般，时间一长就会有很多痕迹，需要再换，但好在价格便宜，如果不常用或者比较仔细，高仿贴膜足以应付。国产贴膜相对于原装贴膜来说，质量上基本相同，都在20～40元之间，比起高仿膜的优势在于更加耐磨，同时对光源的反射也有减轻作用，可以提升玩家在室外的游戏体验，当然Hori原装膜的透光率更高，同时对手在触摸屏留下的指纹也有一定的减轻，当然价格也是最贵的，70～90元才可以买到。基本上贴膜属于一分钱一分货的产品，玩家按照需求选择就好，一般来说国产贴膜足矣。

至于记忆卡，主要的选择纠结在容量上，索尼一共有4种规格，分别是4GB、8GB、16GB和32GB。通常来说，8GB是很多玩



家的首选。因为PSV-2000现在已经自带1GB内存，只存档的话或者玩一些小的DLC完全可以不选购记忆卡，因为在掌机上，厂商大多提前把DLC内容做到了实体卡带中，后期的DLC大多只是一串代码，这串代码通常连1MB都没有，所以我们后期购买下载DLC实际上只是这一串代码的容量，这对于机器自身配置的1GB内存来说还是足以应付的。而要下载其他内容的话，4GB就马上显得相形见绌，所以如果购置记忆卡8GB应该是起步规格。当然太大也没有意义，除非是下载游戏玩家，倘若是以下载游戏为主，那么16GB应该是最好的选择，32GB价格太贵。16GB格式化后在14GB左右，现在PSV的大作基本在3～4GB之间，16GB放下3个游戏是没有问题的。这样说的话，4GB略小不值得选择，32GB太贵性价比不高，比较适合玩家的还是8GB和16GB，玩家根据自己需求抉择就好。



收纳包方面的选择余地很多，玩家可以在实体店或者是网上挑选，应该都可以找到称心如意的包包。还值得一提的是港版PSV自带的充电器，属于三向的英式大插头，无法跟国内的普通三向插座使用，所以玩家拿到PSV后，需要把充电器拆开。直接拧开插头面的那颗螺丝即可打开插头，这时你会看到里面是柱形的双向插头了，这种插头就可以在有圆孔的插座上直接使用了。当然如果你家里有兼容英式插头的插座也可以不必拆开，PSV充电器上的螺丝属于防丢螺丝，不会因为拆开后就丢掉，玩家可以放心进行拆卸。



▲PSV港版充电器可以拆卸变成在国内使用的圆头充电器。

PSV 官方耳机高仿严重?

在必备购买配件之外，很多玩家还喜欢购买耳机来搭配PSV使用，其中选择最多的就是PSV原装耳机，价格便宜，而且是为PSV专门设计的，所以最受玩家青睐。但实际上，现在很多官方耳机都是高仿货，而且95%都是以港版为原型仿制的，在做工上比较粗糙，从外包装上可以看到包装里的耳机尾部滚花纹做工粗糙，整体纹路并不连贯，甚至部分耳机的麦克风上的PS Vita字体都有倾斜的，这种肯定是高仿货无疑。一款高仿耳机成本不过几元，卖到7、80元利润是非常可观的，这也是为什么商家会出售高仿耳机的原因。而且更重要的是，即便是原装PSV耳机的水平，也不太高。从音质上说，这款定价在19.99美元的耳机本身就属于低端产品，声音层次感不强，而且还带有弱电流声。只不过是针对PSV的音频输出做了一些优化，玩家可以在PSV上可以感觉到专用耳机对高音、低音进行了一定的处理，这也使得它在同价位的耳机中，要略有一些优势，但也只是一点点而已，并没有比高仿产品强出太多，再和上百元的中端耳机相比，就更难以企及了。建议大家为了避免PSV官方耳机的高仿问题，还是尽量不选择这款耳机吧。实际上即便是PSV原装耳机，有些产品的质量也不算太好，看得出来索尼对这款耳机的用心程度并不高，很难和自家的高端耳机相媲美。



▲PSV耳机的高仿品很多，如非必要玩家还是最好不要购买。

结语

经过一番详尽的介绍，想必你已经对PSV了解得差不多了吧。无论是主机现状还是各种周边配件，相信每位玩家都会有一些自己的想法，我们所做的也只是将我们的观点客观的表述出来提供给玩家，给想要入手PSV的玩家一些成熟的参考，至于PSV的具体选择，还要玩家自己来把握。希望各位玩家能在新的一年里享受到称意的游戏，学习、工作、游戏都要马不停蹄!

附录：

主机及主要周边参考价格：

PSV-2000主机（港版六色，Wi-Fi）	1280元
PSV-2000主机（日版六色，Wi-Fi）	1250元
PSV TV普通版（港版）	680元
PSV TV豪华版（港版）	980元

PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元
PSV用Hori高清贴膜（组装）	15元
PSV原装耳机（港版）	120元
4GB索尼原装PSV记忆卡	118元
8GB索尼原装PSV记忆卡	168元
16GB索尼原装PSV记忆卡	298元
32GB索尼原装PSV记忆卡	468元

产品报价采集自2014年2月14日，各地行情不一，报价仅供参考。



PS VITA NEW GAME SCHEDULE 新作发售表

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2014 年 2 月					
27 日	影牢 暗黑公主	影牢 ダ－クサイド・プリンセス	Koei Tecmo Games	ACT	6090 日元
27 日	瓦尔哈拉骑士 3 黄金版	ヴァルハラナイツ 3 GOLD	Marvelous AQL	RPG	5229 日元
27 日	大乱走冲刺或夺取	大乱走ダッシュ or 夺取！！	Planet G	ACT	免费
2014 年 3 月					
6 日	灵魂献祭 Delta	ソウル・サクリファイス デルタ	SCE	ACT	4980 日元
6 日	灵魂献祭 Delta（PS 商店下载）	ソウル・サクリファイス デルタ	SCE	ACT	3900 日元
19 日	JUMP 全明星 胜利之战	J スタ－ズ ビクトリ－バ－サス	BNGI	ACT	6980 日元
19 日	自然法则	NAtURAL DOCtRINE	角川 Games	S・RPG	6279 日元
20 日	战国无双 4	战国无双 4	Koei Tecmo Games	ACT	7140 日元
20 日	战国无双 4（PS 商店下载）	战国无双 4	Koei Tecmo Games	ACT	6300 日元
20 日	忍乳负重 闪乱神乐 本体包 A（PS 商店下载）	デカ盛り 闪乱カグラ 本体パック A	Marvelous AQL	ACT	2430 日元
20 日	忍乳负重 闪乱神乐 本体包 A+B（PS 商店下载）	デカ盛り 闪乱カグラ 本体パック A＋B	Marvelous AQL	ACT	4083 日元
20 日	超次次元游戏 海王星 重生 2 姐妹世纪	超次次元ゲイム ネプテュ－ヌ Re；Birth2 SISTERS GENERATION	Compile Heart	RPG	6090 日元
20 日	超次次元游戏 海王星 重生 2 姐妹世纪	超次次元ゲイム ネプテュ－ヌ Re；Birth2 SISTERS GENERATION	Compile Heart	RPG	5300 日元
20 日	职业野球魂 2014	プロ野球スピリッツ 2014	Konami	SPG	6983 日元
20 日	职业野球魂 2014（PS 商店下载）	プロ野球スピリッツ 2014	Konami	SPG	6458 日元
27 日	胜利赛马 8	ウイニングポスト 8	Koei Tecmo Games	SLG	7140 日元
27 日	胜利赛马 8（PS 商店下载）	ウイニングポスト 8	Koei Tecmo Games	SLG	6300 日元
27 日	不愿放过我的她	彼女はオレからはなれない	TGL	AVG	5229 日元
27 日	爱夏的工作室 黄昏大地的炼金术士	ア－シャのアトリエ Plus ～黄昏の大地の炼金术士～	Gust	RPG	6090 日元
27 日	初音未来 女歌手计划 F 2nd	初音ミク－プロジェクト ディ－ヴァ－F 2nd	SEGA	MUG	7350 日元
27 日	初音未来 女歌手计划 F 2nd	初音ミク－プロジェクト ディ－ヴァ－F 2nd	SEGA	MUG	6600 日元
27 日	萝球部 秘密拍摄	ロウきゅ－ぶ！ ないしょのシャッタ－チャンス	角川 Games	AVG	6480 日元
27 日	萝球部 秘密拍摄（PS 商店下载）	ロウきゅ－ぶ！ ないしょのシャッタ－チャンス	角川 Games	AVG	5950 日元
27 日	薄樱鬼 甜蜜校园生活	薄樱鬼 SSL ～ sweet school life ～	Idea Factory	AVG	6090 日元
未定	魔法少女大战（PS 商店下载）	魔法少女大战	2.5 次元 TV	ACT	免费
2014 年 4 月					
10 日	第 3 次超级机器人大战 Z 时狱篇	第 3 次ス－パ－ロボット大战 Z 时狱篇	BNGI	S・RPG	7476 日元
10 日	第 3 次超级机器人大战 Z 时狱篇（PS 商店下载）	第 3 次ス－パ－ロボット大战 Z 时狱篇	BNGI	S・RPG	7477 日元
10 日	魔都红色幽击队	魔都红色幽击队	Arc System Works	RPG	7140 日元
24 日	刀剑神域 虚空碎片	ソ－ドア－ト・オンライン ホロウ・フラグメント	BNGI	RPG	6663 日元
24 日	忍乳负重 闪乱神乐 本体包 B（PS 商店下载）	デカ盛り 闪乱カグラ 本体パック B	Marvelous AQL	ACT	2430 日元
24 日	苍翼默示录 刻之幻影	ブレイブル－クロノファンタズマ	Arc System Works	FTG	6090 日元
24 日	限界凸记 萌录编年史	限界凸记 モエロクロニクル	Compile Heart	RPG	7140 日元
24 日	限界凸记 萌录编年史（PS 商店下载）	限界凸记 モエロクロニクル	Compile Heart	RPG	6300 日元
2014 年 5 月					
6 日	战神 1+2 HD 版	God of war Collection	SCE	ACT	售价未定
22 日	出包王女 Darkness 绝顶之战	To LOVE る とらぶる ダ－クネス バトルエクスタシ－	FuRyu	A・AVG	7538 日元
22 日	失忆症 世界	アムネシア ワ－ルド	Idea Factory	AVG	6090 日元
29 日	超女神信仰 诺瓦露 激神漆黑之心	超女神信仰 ノワ－ル 激神ブラックハ－ト	Compile Heart	S・RPG	7344 日元
2014 年 6 月					
26 日	少女与战车 制霸战车道	ガ－ルズ＆パンツァ－战车道、极めます！	BNGI	ACT	7171 日元
未定	英雄传说 碧之轨迹 进化版	英雄传说 碧の轨迹 Evolution	Falcom	RPG	售价未定
2014 年春					
未定	现在就想告诉哥哥，我是妹妹！	いますぐお兄ちゃんに妹だっていいたい！	Fairys	AVG	6279 日元
2014 年夏					
未定	自由之战	フリ－ダムウォ－ズ	SCE	ACT	售价未定
未定	跨过我的尸体 2	俺の尸を越えてゆけ 2	SCE	RPG	售价未定
2014 年秋					
未定	Persona4 彻夜热舞	ペルソナ 4 ダンシング・オ－ルナイト	Atlus	MUG	售价未定
2014 年内					
未定	英雄传说 闪之轨迹 2	英雄传说 闪の轨迹 II	Falcom	RPG	售价未定
未定	怪物猎人 边境 G	モンスタ－ハンタ－フロンティア G	Capcom	ACT	售价未定
未定	梦幻之星 新星	ファンタシ－スタ－ノヴァ	SEGA	RPG	售价未定
未定	舰队收藏改（暂名）	舰これ改	角川 Games	类型未定	售价未定



文 nyx-eiji 美编 sienna

ACT	迈阿密热线			必需记忆卡
	Hotline Miami			978MB
	Devolver Digital	2013年8月8日	港版	1人
	零售版：-/下载版：78港币	对应PSV TV	对应玩家年龄：18岁以上	

《迈阿密热线》是一款独立游戏，制作方力求打造出让玩家干翻一切的爽快感，玩家要运用娴熟的技巧和纯粹的暴力在绝境中杀出一条血路。在本作中，鲜红的血液和分裂的肢体从一而终，玩法简单粗暴、极容易上手，再配上8-bit的复古画风与热血沸腾的原声，让人着实为之一振。在快餐游戏越来越多的当下，体验一下这款游戏，可能会让你别有一番感受。

上手指南

操作方法

按键	功能
L	捡起武器/投掷武器
R	出拳/挥动武器/发射子弹
方向键/左摇杆	行走
右摇杆	瞄准
□	锁定（触屏也能锁定敌人）
○	丢掉武器
×	终结敌人/挟持人质
START	暂停键



攻关心得

由于本游戏是采用即死模式，只要稍微疏忽就得从头开始，再加上敌人的AI比较高，在此提供给大家几个游戏攻关小技巧：

1.“天下武功为快不破”，在这个游戏中更能体现出这句话。杀人快、开枪快，是存活下来最有利的保障。

2.合理地利用门，开门之后迅速打击目标敌人，然后藏在其后，是最稳妥的进攻方法。而且门也可以打开用于撞晕敌人，吸引很多敌人之后，能轻松达成Combo，从而获得更高评价。

3.多利用□键来锁定敌人，从而达到对未知敌人的预判，避免受到突袭。

4.小心玻璃，有玻璃的地方其背后往往都有敌人。

5.利用拐角处，放空枪或者在成功引诱敌人之后，可一次性解决多个敌人，而且这里相当于先制攻击，大大提升存活率。

6.多背版，记住地形和敌人的分布，活用掩体，这样才能无往而不利，达到事半功倍的效果。

7.子弹不多的时候记得多利用近身武器打击敌人，短刀是一个不错的选择，否则会引来大批敌人招来杀身之祸。

8.在子弹充足的情况下，合理地利用枪械射击时发出的声响引来敌人，再连续干掉。



部分流程、BOSS攻略

BOSS 1:一个穿防弹衣的黑胖子，有三条命，其实这个BOSS顶多也就是个小兵的实力，切记打他一下后，要与其拉开距离，找准下次的进攻时机，胖子移动比较快，终结技将其打败后，抱得美人归（其实也算不上美人啦）。

BOSS 2:先捡起左下角的高尔夫球杆，BOSS使用一把短刀，要尽量与其保持距离，对方近身就会马上进入第二次攻击状态。这里的打法是让对方先制攻击，最好的方法就是站在场景中不动，等其拔出刀发出“叮”的音效，向后方退去即可，在其二次近身攻击后，第三次需要跟BOSS绕圈，这时敌人会将手中的武器投掷出去，此时就是大举反击的机会，反复两个来回方能取得胜利。

第9章难点：在第二层触动警铃后，会出现大量警力，这里提供给大家一个迅速过关的办法——由于逃脱地点在右下角楼梯口处，所以先杀一定量的敌人，然后将左下角房间里的敌人留下，到最后开门放枪，将其引到楼梯口处解决，可以轻松下到第一层。

BOSS 3:第15章，先拿起右边柜台里的奖杯，然后杀掉BOSS的两只猎豹。对于他的手下女忍者，找准时机将奖杯投掷出去，这个机会只有一次，稍不注意很容易被KO。使用终结技干掉女忍者，这个时候女忍者会再次倒地，最好先等其爬至与BOSS水平位置，然后再终结。捡起散落在附近的忍者镖，靠近BOSS，最好顶在其机关枪处，前期做好铺垫的优势立即显现出来了，此时会发生一种情况——BOSS的机关枪竟然打中不了我们。用忍者镖打掉BOSS的一把机关枪，重复两次，就能解决战斗。



奖杯攻略

奖杯总数	35	铜杯	18	银杯	11	金杯	5	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	15～20小时
在线或联机奖杯	无
最少通关次数	1

有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金路线

本作在更新完补丁之后已经可以获得白金，不存在奖杯BUG一说，所以请各位奖杯迷放心。总体来说奖杯难度不是很大，除了全关卡A+评价需要稍微注意之外，其余的奖杯在一周目中可以收集到绝大部分。游戏有35种不同的武器、20个关卡以及25个改变游戏体验的面具，遇到没有见过的武器、枪支、终结技最好多用用，以便解开那些武器使用条件的奖杯。奖杯路线主要就是一周目熟悉地图和游戏系统，再完成收集要素，二周目完成每关的A+评价获得金杯，最后解决剩余的奖杯便可白金。





Trophy Addict



取得条件：获得除此之外的所有奖杯

累积型奖杯



Karma



取得条件：死亡一千次

奖杯说明：本作这种一击即死的游戏，死一千次基本属于在流程中必解开的奖杯，无需耗时去刷。

I Got New Friends（银杯）

取得条件：解锁全部武器

奖杯说明：章节最后的分数会累计，每达到50000分会奖励一个新武器，累计800000分就可以解锁全部武器。笔者在通关之后再次打到第五章的时候就已经解锁了。

1989（铜杯）

取得条件：杀掉1989个敌人

奖杯说明：在流程中即使死了，之前杀掉的人也是算在统计之内的。

Let In Some Air（铜杯）

取得条件：摧毁200个玻璃墙

奖杯说明：摧毁淡蓝色可破坏的玻璃墙即可。

Dog Lover（铜杯）

取得条件：杀99条狗

奖杯说明：狗分布在第4、5、7、8、9、10和第14章中，带上面具Ted就不用担心狗的攻击，专心干掉守卫，小狗们就任你宰杀了。

60 To Car（铜杯）

取得条件：上车60次

奖杯说明：任务中上车是不算的，这个奖杯应该是最后获得的几个之一，所以不要着急。通60个关卡，再刷完A+评价之后还没有达到的话，可以选择去刷第1章。

流程型奖杯

The End?（银杯）

取得条件：完成主线故事

奖杯说明：打通前15章。

That's It?（金杯）

取得条件：打通终章

奖杯说明：打通前19章，以上两个均属于流程奖杯，不会错过。

Bat-man（银杯）

取得条件：用Nigel蝙蝠面具完成第2章

奖杯说明：Nigel蝙蝠面具需解锁真结局后获得，其效果是令操作反转（左摇杆的上下左右颠倒），移动起来非常难以控制。这里一定要稳扎稳打，没有任何捷径而言，好在这关敌人不多，主要就是第二层有点困难。多利用枪械的自动瞄准功能，会让过关简单些，尽量站好位置，将所有敌人都消灭以后再前进。

These Are My Guns（银杯）

取得条件：赤手空拳完成第5章

奖杯说明：Tony面具可以让拳头一击杀，不要捡任何武器，也不要让敌人手上的武器打到另一个敌人，尽可能地吸引敌人在拐角处或者门扉后逐一击破。

Sewer Alligator（铜杯）

取得条件：找到鳄鱼Jones

奖杯说明：详见“面具收集”第五章的Jones，进入井盖见到奄奄一息的人就是。



Smell Something Burning（铜杯）

取得条件：用消防斧杀掉如厕的黑帮

奖杯说明：第6章第二层左下角有一个蹲马桶、穿黑衣的敌人，通常会把这个敌人留在最后处理，在这一层出电梯的过道旁右侧有一个隐藏的消防斧箱子，取得斧头后杀掉那个敌人就能就锁奖杯。



Cat Fight（铜杯）

取得条件：用Brandon猎豹面具杀死猎豹

奖杯说明：这个面具的作用为加速，用Brandon面具完成第15章即可。

The Boss（铜杯）

取得条件：解开谜题

奖杯说明：在主菜单里选择puzzle一项，收集完16个拼图后，利用触摸操作放到16个方格之中，如果正确字母会发光，之后把它们拼成“IWASBORNINTHEUSA”方能解锁奖杯。

This Is It（金杯）

取得条件：以真局完成终章

奖杯说明：为了达成真结局，必须收集全部的16块拼图之后，进入puzzle页面，把拼图拼成“IWASBORNINTHEUSA”字样，然后在旁边的电脑获取信息。最后进入第19章的下水道观看真结局。

技巧型奖杯

Combo Beginner（铜杯）

取得条件：完成一个4x连击

Combo Intermediate（铜杯）

取得条件：完成一个6x连击

Combo Pro（铜杯）

取得条件：完成一个8x连击

Combo Master（银杯）

取得条件：完成一个10x连击

Combo King（金杯）

取得条件：完成一个12x连击

奖杯说明：达成高连击时能把低连击的奖杯也一并得到。如果以白金为目标的话，这一系列奖杯随着刷A+评价的过程可以自然解锁，如果想在前期比较容易地达成连击数可以按以下做法。

方案一：从第10章开始敌人开始变得多了起来，这对于我们刷Combo提供了一个不错的机会。这关带上额外加子弹的面具，在第二个场景里拿到一把机关枪，这样我们最多可以获得32发子弹。来到第三个场景，先干掉右上角玻璃后的敌人，然后合理地安排子弹空隙，个人认为这里是最容易获得12连击金杯的地点。

方案二：选取第13章进警署，在门口引诱警察过来，然后用门、拳头把他们撞晕，捡起他们的武器扔至一边，最后给自己留下一个近身武器，再佩戴上Zack面具，其作用为延长Combo的时间，迅速杀掉所有敌人，也可以比较轻松地达成此金杯。



Playing Pool（铜杯）

取得条件：武器从墙壁反弹后打中敌人

奖杯说明：捡起武器，算好反弹角度，打中尚未察觉的敌人。是比较容易解锁的奖杯，在游戏初期就能获得。

Nigel Lowrie（铜杯）

取得条件：用一个敌人当肉盾

奖杯说明：当手持特定武器（无声手枪、双筒猎枪、麦林、蝎式冲锋枪、乌兹冲锋枪、MP5）在倒地的敌人附近按×键时，就会抓起敌人当肉盾。

Domino Effect（铜杯）

取得条件：向一个敌人扔武器，导致他的武器打到另一个人

奖杯说明：在敌人较多的时候可以尽量尝试，扔一个武器，接下来全凭人品。

Two Birds With One Stone（铜杯）

取得条件：用同一个砖头，一次投掷击中两个敌人



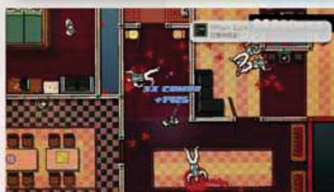
Plain Luck



银杯

取得条件：用同一个砖头，一次投掷击中三个敌人

奖杯说明：先在第5章第一层中刷出砖头，如果右边和下方的房间没有砖头的话就立即死掉重来，刷到砖头后带到第二层，右上角房间有两个守卫转圈，当三个排成一线时扔就可以。或者在第二层门口放枪吸引敌人，一般都能吸引到很多敌人，并且他们呈一线排列，丢出砖头后就看人品了。





Aced It



银杯

取得条件：在任意一章拿到A+评价



Get A Life



金杯

取得条件：全部章节获得A+评价

奖杯说明：除了第12、15、18、19章以外的16个关卡都要获取A+评价，A+评价要求尽可能的获取高分、高连击，因此带上面具Zack是极其必要的。不过有少数关卡如第10、14、17章的高评价比较难拿，而其他的就是靠耐心而已，打得不满意就死掉重试吧，死亡并不影响评价。打高评价时优先背版，记住敌人的大概位置，尽量将敌人击晕（利用门扉或投掷武器皆可），并争取达成高连击。



Knife for Pros



铜杯

取得条件：全部的近战武器至少用一次

奖杯说明：要求拿起武器按R键挥一下来解锁这个奖杯。近战武器包括小刀、球棒、钢管、高尔夫球杆、撬棍（出现在第5章）、台球杆、平底锅（第5章第二层烤炉边）、锅（第2章第二层、7章第三层）、日本刀、榔头、片刀、警棍（出现在第13章）、奖杯（第15章强制使用）、消防斧、电钻、手提箱。可以在第3章和第5章的第一层，看下有没有刷出想要的武器，没有就死掉重来。



Pitcher



银杯

取得条件：全部投掷武器至少用一次

奖杯说明：要求拿起武器按L键投掷一下来解锁这个奖杯。投掷武器包括啤酒瓶、砖头、飞镖、玻璃瓶、小锤、忍者镖、剪刀、投掷小刀。最理想刷此奖杯的地点在第3章BOSS处，这里遍地都是投掷武器，很轻松就能解开。



Guns For Show



银杯

取得条件：全部的枪械至少用一次

奖杯说明：要求拿起武器按R键射击一下来解锁这个奖杯。枪械包括霰弹枪（6发）、机枪（24发）、无声手枪（13发）、双筒猎枪（2发）、麦林（6发）、蝎式冲锋枪（20发）、乌兹冲锋枪（30发）、无声乌兹冲锋枪（30发、需佩戴Richter面具）、MP5（32发）。想快速刷取可以到第3章和第5章的第一层，看下有没有刷出想要的武器，没有就死掉重来。



Always On Top



银杯

取得条件：完成游戏中全部倒地终结

奖杯说明：基本属于最后才能解锁的奖杯之一，因此需要在流程之初就要稍加注意，并且做好记录。持有特定武器时按×键终结倒地的敌人，全部完成即可。可发动终结技的武器包括电钻、小刀、撬棍、钢管、高尔夫球杆、片刀、榔头、砖头、武士刀、玻璃瓶、消防斧、剪刀、台球杆、损坏的台球杆、警棍、飞镖、平底锅（第5章第二层烤炉边）、锅（第2章第二层和第7章第三层）。

收集型奖杯



Zoo Keeper



金杯

取得条件：集齐全部面具

奖杯说明：游戏中一共有27个面具。1个在游戏之初就能获得，1个完成普通结局获得，1个在解开谜团真结局获得，16个是挑战16个章节的最高分获得（分数要求很低，轻松就能超过），最后8个需要在关卡里找到。最好击退全部敌人后再搜索他们的房间，如果不幸在收集面具后死去，将不得不再次收集一次面具。以下是所有的面具的取得方式。

面具名称	取得方式
Richard	初期获得
Russell	序章，在最后的垃圾桶旁（如图1）
Rasmus	超过序章的最高分
Tony	超过第1章的最高分
Earl	第2章，在第二层最右下角浴室左边的房间，里面的尸体旁边（如图2）
Aubrey	超过第2章的最高分
Don Juan	超过第3章的最高分
Graham	超过第4章的最高分
Jones	第5章，在清版之后回到一楼，捡起撬棍走出墙外，千万不要进入车中，随着墙壁外延，来到地图的右侧，利用撬棍打开井盖，面具就在尸体旁边（如图3）
Dennis	超过第5章的最高分
George	超过第6章的最高分
Ted	超过第7章的最高分
Carl	第8章，在第一层中间的舞厅尸体处（如图4）
Rufus	超过第8章的最高分
Rami	超过第9章的最高分
Jake	第10章，进入第一层左侧，在最上面房间（如图5）
Willem	超过第10章的最高分
Peter	超过第11章的最高分
Richter	第13章，第三层最上边屋子的写字台上（如图6）
Zack	超过第13章的最高分
Oscar	超过第14章的最高分
Charlie	第16章，左上角烤炉旁边（如图7）
Rick	超过第16章的最高分
Brandon	超过第17章的最高分
Phil	第19章，在和两位清洁工对话之后，在他们左上角处（如图8）
Nigel	用电脑解开谜团，真结局后获得
Louie	普通结局后获得



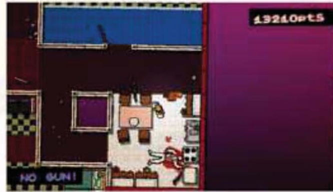
▲图1



▲图5



▲图2



▲图6



▲图3



▲图7



▲图4



▲图8



Sounds Of Animals Fighting

铜杯

取得条件：所有面具至少戴一次

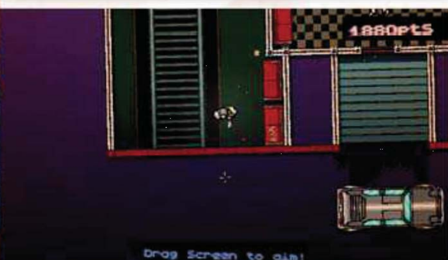
奖杯说明：收集全所有面具后，在关卡的最开始选择面具即可，然后Restart重新佩戴面具，不需要完成关卡。

Eye For Details

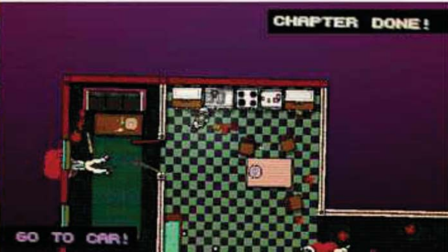
银杯

取得条件：收集全部拼图

奖杯说明：在序章和前15章每章都有一块拼图，其出现在屏幕上是一个非常小的发光紫色方块，与面具可以同时收集。老规矩需要在不死的情况下收集才行，所以建议每章确认安全无恙之后再去收集。下面按章节顺序附上所有拼图的位置。



▲U：序章，最开始第一个区域，左下边处。



▲T：第1章，在第二层左上角烤炉旁边。



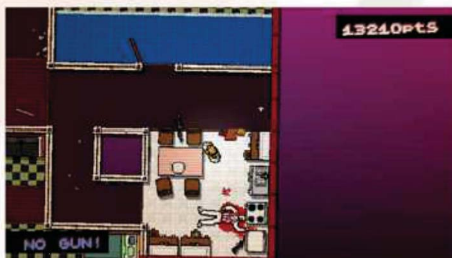
▲A：第2章，在第二层右下角浴室。



▲O：第3章，第二层左下角会议室，因为地毯也是紫色的，这里不大容易察觉。



▲A：第4章，第二层炸药室内部左侧。



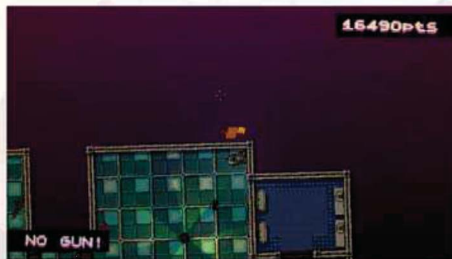
▲E：第5章，第一层右下角烤炉旁。



▲I：第6章，第二层右侧从墙壁外侧下来，在第二个晒太阳的座椅旁。.



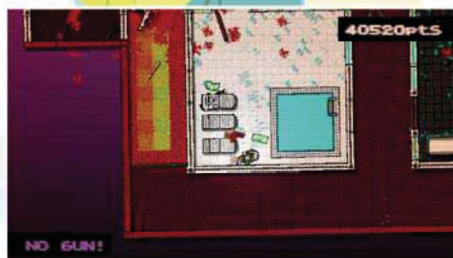
▲N：第7章，第一层左上角卧室内。



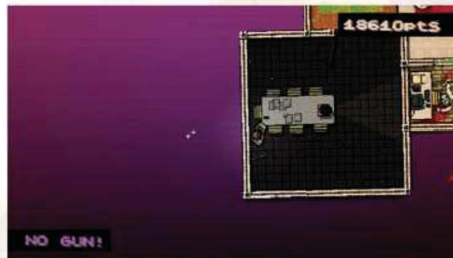
▲R：第8章，第一层右下楼梯，进入上方巨大的舞池后，在右上角处。



▲S：第9章，第二层最上方电梯口处。



▲I：第10章，第一层进入右侧区域，在一个带泳池的房间内。



▲N：第11章，第二层左下角会议室中。

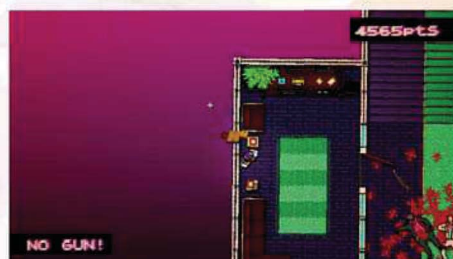

▲W：第12章，第一层右下角卫生间中。



▲S：第13章，第一层左下角厕所内。



▲B：第14章，第三层入口处正对着的卫生间，左上部。



▲H：第15章，第一个场景的左侧。

REAL BOXING

文 猫塔
美编 sienna

ACT	真实拳击			必需记忆卡
	Real Boxing			978MB
	Vivid Games	2013年10月23日	港版	1人
零售版：–/下载版：77港币		无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

本作运用了动作捕捉技术和虚幻引擎，比赛中随着拳手的出拳会飞溅出汗水或血滴，并且还有实时解说和慢动作回放功能，能给玩家带来真实爽快的游戏体验。拳手的外形可依个人喜好进行修改，有三个训练小游戏能在紧张的比赛之余供玩家轻松一下，并且某些能力只能通过小游戏获得。总体来说是一款佳作，喜欢拳击游戏的玩家一定不要错过哟。

上手指南

基本界面



①快速比赛
②正式比赛
③多人游戏
④能力强化
⑤拳手外观设置
⑥系统设置

模式介绍

游戏分为两种模式。快速比赛模式中使用的选手和对手都可由玩家自行选择，不同选手的能力与比赛过的次数都不同，另外比赛场景也可选择，此模式供玩家练习拳术。

正式比赛模式中只能使用首次开始游戏时玩家选择的人物，玩家可以在这里从一个拳击新手一步一步走到拳王的位置。每场比赛初次获胜后能得到两点属性点，第二次获胜则不会再有属性点奖励。比赛中还有挑战任务，如在第一回合获胜、缠抱4次、被KD后起来然后KO对方并获胜等，完成这些挑战任务就能获得额外奖励。在比赛开始前的加载画面会显示挑战任务的内容和额外奖励，比赛中按Start键也可以查看挑战任务。

基本操作

按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	左右拳出击
方向键	左拳出击
□/△/○/×	右拳出击
R	闪躲
L+R	防御
Start	暂停



比赛心得

比赛一开始玩家和对手的距离较远，靠近时对手都会先出一拳，可看准时机闪躲并给对方一记猛拳。如果玩家被KD了，要狂按L、R键让拳手起来，10秒内起不来比赛就输了，一场比赛中被KD的次数越多，想要起来就越困难，所以应尽量少被KD。比赛每回合为2分钟，下一回合开始时双方的血条都会回复一部分，有一方被KD再起来后双方的血条也会回复少许，另外赢得缠抱小游戏也能回复血条。缠抱小游戏只有在血条少于10%时才能发动，并且需要靠近对方。当玩家的血量较少时可靠近并抱住对手，这时屏幕上会出现一个平衡条，需要玩家左右摆动机身让指针保持在绿色区域内，保持到小游戏结束玩家的血条就能得到回复，如果指针进入红色区域内则不能回复；当对手的血量过低时也有可能靠近并抱住玩家，这时玩家可后退躲开、或是赢得缠抱小游戏，如果输了对手的血条也会回复。



能力提升

拳手的能力主要有力量、耐力和速度，上限都为100%，开始游戏时每项都为60%。这三项能力是由比赛获得的属性点和金钱来提升的，每一个属性点能提升1%，而提升1%所需的金钱是和百分数的数值成正比的。这样看来使用属性点比较划算，但属性点一般只能在初次赢得各场比赛时得到，再次获胜就没有了，故不像金钱可以反复刷。比赛前会显示自己和对手的能力，如果能力相差较大时打起来会比较吃力，若是感觉比赛难度较高可打以前的比赛刷金钱来提升能力，或是由完成挑战任务来获得额外的1点属性点来提升能力。

除了三项基本能力外，另外还有8种由训练小游戏获得的能力加成，效果有玩家被KD后更容易起来、更容易赢得缠抱小游戏、减少耐力消耗等。这些能力只能由三个训练小游戏来获得，部分能力加成是在获取铜腰带、银腰带后才会开放的。虽然加成有8个，但玩家最多只能选择其中2个作用在选手身上。

奖杯攻略

奖杯总数	11	铜杯	6	银杯	4	金杯	1	白金	0

全奖杯难度	3/10
全奖杯所需时间	15个小时
在线或联机奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

本作奖杯的整体难度不高，当玩家在正式比赛模式中获得金腰带后，奖杯也应该拿得差不多了。

“无伤”获胜的奖杯可找个能力与玩家相差悬殊的对手来虐虐，注意闪躲对手的攻击就行了。若没获得最后的金杯可回想一下自己在哪个阶段的比赛被KD过，然后回过头重新打那个阶段的比赛即可。

Master the basics（铜杯）

取得条件：完成教程

First blood（铜杯）

取得条件：首次赢得比赛

Rising star（铜杯）

取得条件：赢取铜腰带

奖杯说明：完成Roosters' Tournament并在所有拳手中排名第一。

Silver bullet（铜杯）

取得条件：赢取银腰带

奖杯说明：完成Night of the Champions并在所有拳手中排名第一。

On the top of the world（银杯）

取得条件：赢取金腰带

奖杯说明：完成Boxing Legends并在所有拳手中排名第一。

Feel the power（铜杯）

取得条件：力量、耐力、速度都达到百分百

Stepping into the game（铜杯）

取得条件：首次通过KO赢得比赛

Untouchable（银杯）

取得条件：无伤赢得比赛

奖杯说明：可以打到银腰带或金腰带时再回过头来打铜腰带的第一个对手，看准时机闪躲对方的攻击并反击，注意不要被打到，快速KO对方即可。

Demigod（银杯）

取得条件：赢得50场比赛

奖杯说明：注意快速比赛的次数不统计在内。

C-c-c-counter（银杯）

取得条件：完成100次闪躲

All belts, no knockdown（金杯）

取得条件：获得所有腰带且其中一次都不被KD



文 nyx-eiji

AVG	孤独的幸存者 导演剪辑版			必需记忆卡
	Lone Survivor：The Director's Cut			978MB
	Curve Digital	2013年11月26日	港版	1人
零售版：-/下载版：100港币		无对应周边	对应玩家年龄：13岁以上	

本作是一款独立制作的恐怖生存类游戏，由Jasper Byrne一个人经过8年时间反复打磨锤炼而成，他认为本作是一次“心理生存冒险”，玩家在游戏中需利用稀缺的资源与敌人展开战斗并逃离城市。登陆PSV的《导演剪辑版》在不改变PC原作内容的同时，增加了2个全新的结局、3首新的歌曲、超过20个新物品、2项新的支线任务，改善了诸如照明、游戏平衡性以及一些小BUG，并支持触摸操作，且追加了奖杯要素。

奖杯攻略

奖杯总数	37	铜杯	18	银杯	15	金杯	3	白金	1

白金难度	7/10
白金所需时间	20小时左右
在线或联机奖杯	无
最少通关次数	3

有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金路线

本作的奖杯都是紧密相连的，而且需要多周目，因此合理地安排流程结局显得尤为重要：①一周目尽量完成红色结局，并且不使用任何镜子完成本周目；②二周目开始白色结局，并且搞定专家模式，把Sleepy Cat交给所有人；③读取白色结局存档，分别完成绿色和蓝色结局，也就是在心智最健康的情况下干点坏事；④开始一个新游戏，把Cat交给Chie完成黄色结局，最后补完余下奖杯。

True Survivor（白金）

取得条件：获得其他所有奖杯

Fusion Chef（铜杯）

取得条件：组合十种食物

奖杯说明：下面给出可行的搭配方法。

食物1	食物2	组合
Sliced Cheese	Cheese Crackers	Cheese 'N' Crackers
Irradiated Orange	Fruit Salad	Special Fruit Salad
Fruit Salad	Rice Pudding	Fruit Rice Pudding
Fruit Salad 或 Irradiated Orange	Hot Rice Pudding	Hot and Fruity Rice Pudding
Steamed Ham	Warm Beans	HAM' N' BEANS
Steamed Ham	Tin of Pickles	HAM' N' PICKLES
Burger Bun	Grilled Burger Patty	Hamburger
Hamburger	Lettuce Leaves	Dressed Burger
Dressed Burger	Sliced Cheese	Dressed Cheeseburger
Dressed Cheeseburger	Tin of Pickles	ULTIMATE CHEESEBURGER

Iron Chef（铜杯）

取得条件：烹饪五种食物

奖杯说明：游戏内食物说明有cook选项的，总共分为6种。

食物	烹饪	所需工具
Tin of Beans	Warm Beans	Can Opener 和 Saucepan
Rice Pudding	Hot Rice Pudding	Saucepan
Delicious Ham	Steamed Ham	Cooking Pot（需要很高的心智健康，从导演那取得）
Instant Ramen	Cooked Ramen	Kettle 和 Bottle of Water
Rat	Fried Rat	Saucepan
Burger Patty	Grilled Burger	Frying Pan（二周目把Sleepy Cat给导演取得）

Gourmet Chef（铜杯）

取得条件：清蒸火腿与其他食物组合后吃掉

奖杯说明：游戏中只有两个火腿，其中之一在初期就能得到，不过想要追求白色结局的话，最好将火腿留到后期，后期也可以取得第二个火腿。蒸火腿的锅Cooking Pot在第一次与导演相遇的时候，自己处在很高的心智健康状态才能获得，合成方法可参看前面的列表。

Fast Food Chef（银杯）

取得条件：吃到了你最爱的食物

奖杯说明：二周目限定的奖杯，要求食物是ULTIMATE CHEESEBURGER（超级终极汉堡包），步骤如下——①用Frying Pan烹饪Burger Patty得到Grilled Burger Patty；②用Burger Bun和Grilled Burger Patty组合得到Hamburger；③用Hamburger和Lettuce Leaves组合得到Dressed Burger；④用Dressed Burger和Sliced Cheese组合得到Dressed Cheeseburger；⑤用Dressed Cheeseburger和Tin of Pickles组合得到ULTIMATE CHEESEBURGER。其中Lettuce Leaves（莴苣叶）在Chie的公寓将Sleepy Cat交给Benzido获得；Sliced Cheese（切片奶酪）可在超市中得到；在枪店将Sleepy Cat交给治疗好了的Hank，得到Burger Bun（汉堡面包）；在绿色梦中将Sleepy Cat给盒子男之后对话选择Meat，可得到Burger Patty（汉堡肉片）；Tin of Pickles（泡菜）在206公寓找到。




Fine Diner

取得条件：吃十种食物




Coffee Aficionado

取得条件：喝三杯速溶咖啡，每天不超过一杯，连续喝三天




Barista

取得条件：喝三杯地道的意大利浓咖啡，每天不超过一杯，连续喝三天




Candyman

取得条件：吃掉五颗水果硬糖，每天不超过一颗，连续吃五天

奖杯说明：若果主角的心智状态较高的话，在第二次遇到导演时就会得到30粒糖果。




Soda Aficionado

取得条件：喝冰镇苏达汽水




Soda Jerk

取得条件：喝冰镇可乐

奖杯说明：苏达汽水在一周目就能找到，可乐的获得方法是把Sleepy Cat交给203公寓中的Kenny。之后需要完成收养猫咪的支线，然后把Sleepy Cat给猫咪得到Cat Key，用这个钥匙打开医院的一扇门，会发现液氮罐，用液氮来冰镇饮料。




Communicator

取得条件：与盒子男见面时对话五次

奖杯说明：与绿色梦里的盒子男对话是不算在内的，因此务必在游戏一开始与之对话，错过了只能等下周目了。




Detective

取得条件：读过所有散落的日记

奖杯说明：日记共有3份——①在自己公寓的厨房；②在206公寓卧室中的浴室里；③在西侧消防出口。




Nobleman

取得条件：给出火腿

奖杯说明：火腿在205公寓拿到，然后挂在202公寓里左侧门的钩子上，睡觉的时候便可解锁奖杯。




Schizophrenic

取得条件：看到舞蹈之梦的两种版本

奖杯说明：蓝衣老头提问时分别选择两种不同的选项。






Green Dreamer

取得条件：目睹全部五种绿色之梦

奖杯说明：必须在睡觉之前吞下绿色药丸。



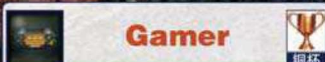

Blue Dreamer

取得条件：目睹全部五种蓝色之梦

奖杯说明：必须在睡觉之前吞下蓝色药丸。



▲自己房间厕所的洗手盆中可以得到无尽的红、蓝、绿色药丸。




Gamer

取得条件：玩游戏机

奖杯说明：在第三次见面的经理时，他会赠送一台掌机，可以在自己的公寓里厨房的沙发上游玩，需要消耗电池。




Muso

取得条件：听随身听

奖杯说明：最后一次见导演时从他那里拿到，需要较高的心智健康度，听的时候需要消耗电池。




Friend To The Flora

取得条件：给Chuck浇水

奖杯说明：Chuck就是生长在206公寓外的那棵树。




Companion

取得条件：跟Sleepy Cat对话五次

奖杯说明：在自己公寓厨房的洗衣机处可以找到Sleepy Cat，同一天内对话五次也行。



▲游戏中的Sleepy Cat在现实中是真实存在的哦！




Pet Lover

取得条件：跟收养的小猫咪对话五次

奖杯说明：猫咪的相关事件请参看"Friend To The Fauna"奖杯说明。




Friend To The Fauna

取得条件：给猫咪喂五罐猫粮

奖杯说明：猫粮用Sleepy Cat Comics跟导演交换。下面介绍一下关于猫咪的支线任务——第一次在医院门口发现猫，慢慢按方向键靠近它，如果看到它改变姿势就立刻停止，不把它吓跑了，靠近后对话给它一罐猫粮；再次相遇是在自己公寓大楼左侧的消防门处，跟之前一样慢慢靠近它并喂一罐猫粮；回到自己公寓的消防门前再用一罐猫食，猫咪就会进来，以后便可以收养它；之后它都会呆在公寓里，给它剩下的两罐猫粮即可解锁奖杯。






Friend To The Sick

取得条件：给Hank五瓶健康荣养剂

奖杯说明：给完五瓶Health Tonic（健康荣养剂）治好Hank的病后，把Sleepy Cat给他他才会接受，并获得Burger Bun。




Friend To The Fellow Man

取得条件：给导演五本漫画

奖杯说明：Sleepy Cat Comics系列漫画可以提升主角的提升主角的心智健康情况，给导演前记得自己阅读一下。五本漫画的位置如下——①走到小巷旁边的消防出口楼梯，往前一点；②在超市里电源箱的旁边；③穿过超市会来到一条新的街道，向前走一点；④继续向前进入另一条街道，在第一个怪物后；⑤在Superflat World arcade中。

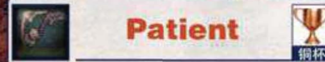





Fearless

取得条件：不用手电逃脱The Daddy的追捕






Patient

取得条件：不开枪也不用照明弹打败最终BOSS

奖杯说明：要注意的是保持活力的多跑一阵，当BOSS举起镰刀蓄力时从其胯下通过，反复躲一两分钟即可。






Grounded

取得条件：不使用镜子完成一次

流程

奖杯说明：镜子相当于本作的传送门。不使用镜子会提升游戏的难度，而且很影响一周目时的体验，所以务必请在完成红色结局时尝试解此奖杯。

Antagonist（金杯）

取得条件：只用一块腐肉并完全不使用照明弹完成一次流程

奖杯说明：一路用手枪清怪过去吧，请在完成红色结局时解此奖杯。

Pacifist（金杯）

取得条件：不杀任何一个敌人完成一次流程

奖杯说明：全程躲避、不开一枪、不杀任何一个敌人的情况下通关。流程中能躲就躲，利用腐肉和信号弹突破敌人的封锁，请在完成白色和绿色结局时解此奖杯。



Expert（银杯）

取得条件：完成一次专家难度

奖杯说明：专家难度的变化是没有互动提示以及不能开地图，游戏开头选择“I know my way around”来激活此难度。其实玩家可以自己在一周目游戏时截几张地图备用。

Old Man（银杯）

取得条件：完成蓝色结局

奖杯说明：第一次通关基本都是这个结局，可以做以下事情——杀死怪物；吃变质的食物（鱿鱼、牛肉）；睡前有“我饿了”字样；睡醒了之后再次入睡；喝牛奶；吞下蓝色和红色药丸；给Hank代替健康补品的蓝色药片。



New Man（银杯）

取得条件：完成绿色结局

奖杯说明：游戏中有五个结局，除黄色结局外，剩余的结局基本与主角的心智程度有关。推荐完成白色结局后读档，用主角去干点坏事再触发结局基本就是绿色结局了。



Demolished Man（银杯）

取得条件：完成红色结局

奖杯说明：基本干了一切能干的坏事，包括——杀光所有的敌人；胖子射杀倒地后补刀；吃红药来维持精力，少睡觉；试图把Chuck给绞断；吃不合适的东西，老鼠、炸老鼠、猫粮、变质牛奶、腐肉等降低心智的食物；初次见Hank给他蓝药，晃手电筒；吃水果硬糖，咖啡无节制，沉迷药物；无故吃东西、睡觉；蓝衣老头问你知不知道他时，回答“知道他”；总被怪物打到红血，不过要及时补充，否则就会死掉。



Peaceful Man（银杯）

取得条件：完成黄色结局

奖杯说明：二周目试图把Sleepy Cat给遇到的所有人，包括Chie、Benzido和Kenny、盒子男、导演、Hank（治疗好了的）、猫咪（吃了全部猫粮的）。三周目时片头会变。



Wise Man（金杯）

取得条件：完成白色结局

奖杯说明：怎么活得舒服怎么来，与红色结局正好是两个极端，不过取得的条件极为苛刻，具体如下——一个怪都别杀死，利用照明弹和你的智慧通关（可能有人说没有足够的照明弹怎么办，可以在家用药丸到武器店换弹夹，再用弹夹跟导演换取照明弹）；吃优质的食品，合成的，煮熟的，尽量不吃小食品，多吃水果之类的东西；尽量少吃药，除非几颗绿色的药丸；每天一杯咖啡，一颗水果糖，睡前来杯水；给Chuck浇水，跟Sleepy Cat和Chuck说说话；游戏机，随身听每天可以玩一玩，听一听；跟Hank见面时鼓励他会好起来，并用五瓶营养剂治好他；收养猫咪，跟它说话；看一遍Sleepy Cat Comic来开开心；跟Benzido和Kenny（两个大叔）说话，别无视他们；蓝衣老头问你知不知道他时说“不知道他”。最后结局触发条件不是在医院里拿起剪贴板，走到尽头的房间，应无视普通结局进入的那个房间。



Paranoid（铜杯）

取得条件：射击那个扭曲的东西

奖杯说明：地点在地下室（如下图），射击完之后会来到另外一个空间，走到尽头之后晕倒能回到之前世界。



Vita动态
Vita劲作
Vita攻略
Vita小说



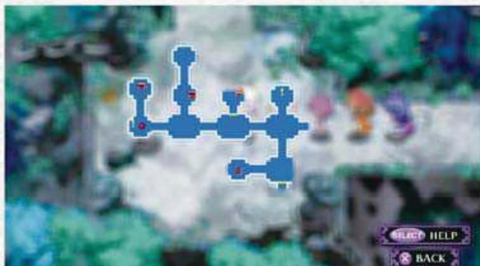
原本是2010年底在PSP平台上推出的作品，时隔三年之后竟然在PSV平台上复苏，着实令人吃惊。游戏的战斗系统比较独树一帜，惩戒系统则运用PSV的触摸屏机能大打擦边球，无怪乎被评为D评级。虽然惩戒部分的脸红心跳要素较重，不过平心而论作为RPG还是拥有不错的完成度。接下来就请玩家们跟随本篇攻略来关注一下这款作品吧。

文 白菜　美编 Juxi

RPG	半罪少女 诱惑			必需记忆卡
	クリミナルガ-ルズ INVITATION			1525MB
	日本一Software	2013年11月28日	日版	1人
零售版：6090日元/下载版：5000日元		对应PSV TV	对应玩家年龄：17岁以上	

系统详解

迷宫探索



游戏的基本推进方式，就是带领队伍中的少女们击倒迷宫的各个BOSS，打穿所有的迷宫。触发剧情、探索宝箱、地雷式遇敌、解除机关和营地整备全部都是在迷宫内完成。由于游戏中自带了亲切的导航功能，只要在迷宫中按下×键打开地图，当前任务或推进剧情需要前往的地方都会以各种记号标示在地图上。而迷宫的机关基本上也非常简单，宝箱的收集也不与奖杯挂钩，因此基本上没有卡关的可能性。

迷宫操作

按键	作用
方向键/左摇杆	移动角色/移动光标
□	迷宫传送
△	队伍菜单
○	调查/确定
×	打开地图/取消
Select	即时存档/读档
Start	文章快进

队伍菜单

ITEM：浏览或使用已获得道具。

FIELD SKILL：使用地图技能。地图技能也是角色惟一可以在战斗之外使用的技能。

STATUS：查看角色当前等级、经验、HP、MP、以及四围数值。四围数值中ATK代表物理攻击力、DEF代表物理防御力、MAT代表魔法攻击力、MDF代表魔法防御力。（另外还有隐藏的SPD——行动速度值，不过无法查看。）在该界面下按方向键或左摇杆←/→可以选择角色，按○可以进一步观看角色技能。另外在触发“心愿”系统的情况下，还可以查看该角色已完成、或正在进行的心愿。

PARTY：调整当前前列角色站位。该界面下按L键，还可以与后列角色交换位置。

营地

在迷宫探索中看到类似于光球的东西，调查后就能开启并进入营地。营地的主要作用为角色全回复、道具的购买贩卖、游戏数据的存档，以及进行重要的“惩戒”系统。关于惩戒系统会在后文详细解说，先来笼统介绍一下营地的菜单。

选项	作用
REST	全体角色全回复
PUNISH	消耗OP进行的惩戒系统
SHOP	消耗OP进行的道具买卖
SAVE	储存当前游戏进度



另外随着游戏的进行，营地还会开启充当迷宫间传送门的作用。启动方式是站在营地的位置处按下□键，就能在已经开启过的营地之间自由传送移动。对于为了完成“心愿”系统而要在各个迷宫中来来回回的玩家来说，这个传送系统是必不可少的。

战斗

本作的战斗系统独树一帜。虽然看上去是指令选择型的正统RPG战斗方式，但实际上玩家并不能主动指定某个角色使用某个技能，而只能在四名角色各自提出的指令中选择一项来执行。角色们提出指令的这个行动被称为“提案”，而本作的战斗核心，便是根据战斗状况，选择当前提案中最为有效的一项来实行。

那么是不是说战斗就纯看提案好坏的运气呢？其实不然。系统会根据当前上场角色所习得的技能、场上敌人配置、角色HP/MP残量、是否感染异常状态，来大致给出符合玩家当前需求的技能提案。而玩家要做的，就是更换场上队员、抑或是使用道具来配合提案，使得战斗优势最大化。在战斗中，玩家必须要牢记的规则有3条：

1.每回合只能采用一条提案。
2.每回合只能使用一个道具。
3.每回合只能更换一名角色。

战斗操作

按键	作用
方向键/左摇杆	移动选定框
△	逃走
○	确定/战斗高速化
×	取消
L	更换队员
R	使用道具

提案类型

战斗中的提案按照类别来区分，大致上可以分为以下七种：

攻击：连携其他队友进行最普通的物理攻击。提案特征为带有“ATTACK×N”的字样，提案框为圆框。

防御：指挥全员进入防御状态，受到的伤害减半。游戏中惟一分类为防御系的技能是ラン的“全员防御”。提案特征为带有“GUARD”的字样，提案框为圆框。

技能：使用各自的攻击类技能，魔法攻击也归为此提案下。提案特征为带有“SKILL”的字样，提案框为圆框。另外EX技能会在回合结束时随机发动，无需玩家选择。

辅助：使用各自的辅助类技能。提案特征为带有“SUPPORT”的字样，提案框为圆框。

回复：使用各自的回复类技能。提案特征为带有“HEALING”的字样，提案框为圆框，而为了进一步提升显眼度，“HEALING”的字体和玫瑰为绿色。

连携：使用各自的连携类技能。只有当场上前列队员满足连携技条件时才会出现的提案。连携技的最大优势是无视敌我SPD，必定先手发动，属于非常实用的技能。提案特征为带有“CHAINED”的字样，提案框为爆炸框。

奥义：使用各自的奥义技能。只有完成骑士化的成员才会出现的提案，大都拥有非常恐怖的效果。提案特征为带有“SPECIAL”的字样，提案框为爆炸框。

快速辨识提案的技巧，首先是看框的类型，圆框为通常类技能，而爆炸框则是强力技能。接下来才是观察英文字样，仔细分辨个中区别。回复类技能因为色调为绿色，一眼就能看出来。



更换队员

陷入异常状态的角色、HP/MP残余较少的角色、抑或是与敌人相性不佳的角色，在战斗中按下L键可以随时与后列待机角色进行更换。由于系统限制每回合只能更换一名角色，因此换人前一定要思考清楚。换人也可以用于保护回复角色，在关键时投入战场解除队伍危机。不过需要特别注意的是，更换队员后极有可能导致场上队员的提案发生变动，因此如果换人前看到对战局帮助极大的提案，就要仔细权衡一下得失了。

道具运用

在战斗中按下R键，可以在每回合使用一个道具。道具的获得方式主要分为商店购买、宝箱获得、战后掉落和战中盗取。其中商店购买道具需要消耗OP，由于惩戒也要运用到大量OP，因此一般道具尽量都靠其余三种方式来获得。不过如果为此在战斗中吝啬道具的使用，而使得队伍陷入危机就属于得不偿失、本末倒置了。特别是在异常状态影响极大的本作中，如果中了异常状态，一定要尽快解除。

全使用道具表

道具名	贩卖价（OP）	购买价（OP）	商店贩卖时期	效果
回复药S	1	5	第832号囚监フロア	回复我方1人HP30
回复药M	5	40	泥ノ试练	回复我方1人HP80
回复药L	40	400	学び舍、16时の记忆。	回复我方1人HP150
完全回复药	80	800	古き记忆の园	完全回复我方1人HP
复活药S	2	15	第832号囚监フロア	复活并回复我方1人HP30
复活药M	40	400	炎ノ试练	复活并回复我方1人HP100
完全复活药	600	6000	古き记忆の园	复活并完全回复我方1人HP
全体回复药S	5	30	第832号囚监フロア	回复我方全体HP30
全体回复药M	80	800	冰ノ试练	回复我方全体HP60
全体完全回复药	2000	20000	古き记忆の园	完全回复我方全体HP
猛毒消し	2	10	泥ノ试练	回复我方1人猛毒状态
麻痹消し	2	20	炎ノ试练	回复我方1人麻痹状态
混乱消し	2	50	冰ノ试练	回复我方1人混乱状态
万能药	15	150	炎ノ试练	回复我方1人全异常状态
全体万能药	1500	15000	古き记忆の园	回复我方全体全异常状态
MPチャ-ジS	100	1000	冰ノ试练	回复我方1人MP50
MPチャ-ジM	300	3000	支配者ノ领域	回复我方1人MP100
完全MPチャ-ジ	1000	10000	古き记忆の园	完全回复我方1人MP
休憩チケット	5	50	泥ノ试练	移动至最后一次进入的营地
自动回复药	5	50	冰ノ试练	每回合持续回复我方1人HP
ATKブ-スト	20	200	冰ノ试练	战斗中提升我方1人ATK
ATKブ-ストX	500	5000	古き记忆の园	战斗中大幅提升我方1人ATK
DEFブ-スト	20	200	冰ノ试练	战斗中提升我方1人DEF
DEFブ-ストX	500	5000	古き记忆の园	战斗中大幅提升我方1人DEF
MATブ-スト	20	200	冰ノ试练	战斗中提升我方1人MAT
MATブ-ストX	500	5000	古き记忆の园	战斗中大幅提升我方1人MAT
MDFブ-スト	20	200	冰ノ试练	战斗中提升我方1人MDF
MDFブ-ストX	500	5000	古き记忆の园	战斗中大幅提升我方1人MDF
秘密のごほうび	7000	70000	古き记忆の园	我方1人提案使用奥义
キズナの证・壹	3500	35000	古き记忆の园	我方1人提案使用上段连携技
キズナの证・贰	3500	35000	古き记忆の园	我方1人提案使用下段连携技
废弃药品XG06	1	2	–	回复我方1人HP10
废弃药品UL77	1	2	–	回复我方1人HP5
第14号废弃物	1	2	–	回复我方1人MP2
第38号废弃物	1	2	–	回复我方1人MP1

队伍编成

玩家的队伍一共有9名成员，而战斗中前列只能有4名成员，因此视战局选择前列队员上场也是个值得研究的地方。除了角色各自的擅长领域以外（后文将会详细分析每个角色的特性），她们两两之间的连携技也是需要玩家考虑的要素。考虑连携技的发动条件、发动效果，再加上4人组合可使用的连携技数量，来编成前列队伍，对战局有着极大的影响。

能力变化与异常状态

能力变化指的是ATK（物理攻击力）、DEF（物理防御力）、MAT（魔法攻击力）、MDF（魔法防御力）和SPD（行动速度）五项能力数值的增减。在本作中能力变化系的技能相当强力，提升或降低的幅度相当惊人，就算再硬的BOSS，防御被弱化之后都变得不堪一击。当然同理也适用于我方角色。而BOSS级强敌之中也不乏拥有能够强化自身并削弱我方技能的对手，因此遇到拥有能力变化系技能的敌人，一定是仅次于回复系敌人的优先歼灭对象。

异常状态方面，本作一共设计了猛毒、混乱、麻痹、换人禁止和无敌五种异常状态。以下是其详细说明：

异常状态	图标	效果
猛毒		每回合结束时，受到一定比例的HP损耗
混乱	?	攻击时无法区别敌我方，并无法提出技能提案
麻痹		一定几率无法行动
换人禁止		无法将该角色换回后列
无敌		不受任何伤害



可以看到，除了无敌以外，所有的异常状态都是对被施加者不利的。而且本作并没有设计异常状态耐性这一数值，无论敌我，只要不是免疫状态，一旦遭到异常状态攻击，十有八九都会中招。BOSS陷入麻痹无法出招，每回合被猛毒疯狂削减HP，我方因为麻痹无法执行防御指令，选择攻击技能后陷入混乱误杀我方其他队员，因为换人禁止无法得到及时回复……这些都是战斗中常见的情况。因此说异常状态对策左右了战局发展也不为过。

另外游戏中还有对敌人杂兵专用的“即死”特殊异常状态，这种异常状态并没有图标显示，发动成功之后对手身上会显示一瞬的骷髅特效，然后立即死亡。而这也是惟一设计了耐性的异常状态。

角色综述



角色定位分析

HP与ATK数值较高，其余能力也处于平均水准线上。初期早早就能习得“攻击力UP”和“二段斩り”这类MP性价比高的攻击技能，后期依靠附加猛毒状态的技能也能造成相当稳定的输出，综合来看属于队伍中不可或缺的平衡型异常状态攻击手。

如前文所述，在异常状态异常强势的本作中，キサラギ除了能以猛毒对BOSS造成持续伤害外，附加麻痹的招式也特别抢眼。由于技能的性质，在快速解决战斗的一般杂兵战中效果不太明显，但是在需要长期消耗的BOSS战，特别是面对能够二次行动的BOSS时，就能发挥其真正的价值。由于麻痹对于对象的每一次行动都会进行判定，因此有相当不错的几率阻止二次行动的BOSS的招式连携，甚至完封BOSS的行动也不是天方夜谭。

持有游戏中特有的盗窃系招式“お宝ハント”和“OPハント”，保证了道具的库存，让战斗后获得的OP几乎能够完全投入惩戒中使用。不过这两招各自在一场战斗中只能使用一次，盗取的对象也需要仔细选择。另外“お宝ハント”在战斗开始第一回合非常容易提案，因此杂兵战中将她放置在前列位置基本上算是定式。

骑士化之后习得的奥义“バッドブレイク”以单体为对象，虽然是本人攻击招式中的最大威力，不过在攻击系奥义中威力最低。但是与之相对地，其提案的频率是所有奥义中最高的，算上猛毒带来的收益，比起其他奥义在使用上有着更加灵活的机动性。“最大HP+50”使得生存能力进一步提高，比起对魔法毫无抗性的ラン来说部分情况下更加稳定。“取得OPUP”对于赚取OP来说是相当有利的，单凭这点就可以考虑第一次剧情骑士化时选择她。不过要发动这个被动技能的效果，必须要求キサラギ在战斗中至少在前列出现一次。

惩戒	技能	消耗MP	攻击类型	效果	提案台词
スパンキング	たたかうLv1	0	物理	最多2人协力攻击	だれか、来てっ！/谁か、ヨロシク！
	お宝ハント	0	辅助	从1名敌人身上盗取道具	お宝ねらいっ！
	攻击力UP	–	–	ATK+5	–
	お宝サ-チ	4	–	【地图技能】得知当前层剩余未开宝箱数量	–

惩戒	技能	消耗MP	攻击类型	效果	提案台词
电气パッチン	二段斩り	6	物理	对1名敌人连续攻击2次	2ついくよっ!
	麻痹斩り	8	物理	对1名敌人造成伤害+附加麻痹	ビリビリしてね!
	猛毒斩り	9	物理	对1名敌人造成伤害+附加猛毒	苦しいかもね!
	HPハント	8	物理	对1名敌人造成伤害+HP吸收	おいのち、ちょうだい!
ぬるぬる调教	たたかうLv2	0	物理	最多3人协力攻击	とっとと片付けよ!/即攻キメるよ!
	オートベノム	–	物理	【EX技能】对1名敌人造成伤害+附加猛毒	–
	OPハント	4	辅助	从1名敌人身上盗取OP	えんじょ、よろしく!
	たたかうLv3	0	物理	最多4人协力攻击	集–中–攻–击っ!!/みんな!カモン!
さわさわ指导	パラスバスター	16	物理	对1名敌人造成大伤害+低几率附加麻痹	すっごく痛いよ!
	MPハント	0	物理	对1名敌人造成伤害+MP吸收	吸い取ってあげる!
	ベノムバスター	17	物理	对全体敌人造成伤害+附加猛毒	み～んな、死んじゃえ!
	HPハントW	13	物理	对1名敌人造成伤害+HP大吸收	いっぱいほしいんだから!
愈しモミモミ	バッドブレイク	46	物理	【奥义】对1名敌人造成超大伤害+附加猛毒与麻痹	奥义!バッドブレイク!
	オートハント	–	辅助	【EX技能】从1名敌人身上盗取道具	–
	取得OPUP	–	–	战斗后获得OP提升	–
	最大HPUP	–	–	最大HP+50	–
连携技	火炎爆裂拳	8	物理	对1名敌人造成炎属性大伤害	火炎!爆・裂・拳!
	HPハント斩り	13	物理	对1名敌人造成大伤害+我方全员HP回复	シン!私に合わせて!



连携技&地图技能

火炎爆裂拳：与サコ的上段连携技。在面对炎属性弱点的强敌时能起到绝大的效果，MP消耗性价比超高。

HPハント斩り：与シン的下段连携技。由于キサラギ和シン都属于对BOSS战特化的攻击手，因此两人一同在前列与BOSS交战的场合比较常见，而此招在全员危机的关键时刻也经常能够拯救队伍。HP吸收效果取决于对敌人造成的物理伤害，面对DEF极高的BOSS时，不妨在发动前用道具提升キサラギ的ATK，可以有效保障HP吸收量。

地图技能：得知当前层数剩余的未开宝箱，主要用于在某些难缠的迷宫（例如“支配者ノ领域”）查漏补遗，以及搜寻隐藏的蓝色宝箱。不过宝箱收集并不计入奖杯，因此实际上只要参照本攻略的地图，也不用太过在意这个技能。



角色定位分析

DEF与HP为全队顶级数值，并且拥有大量减少队伍伤害的技能，以及游戏中惟一的防御技能，是以铁壁般防御为卖点的骑士类型。虽然有着抗魔方面的显著弱点，但其初期习得的“全员防御”和提升我方全体防御力的“ガードシフト”是直到大后期都一直活跃的核心技能，强烈建议放进前列来减少队伍伤害。

作为前列角色，其主动攻击系技能伤害都不太高，不过拥有超高伤害的反击技“リベンジ”和雷属性攻击技能，在特定场合能发挥出极其耀眼的存在感。“リベンジ”在面对大量SPD高的杂兵时，能够保证变相的先手出击，可以看作变相的高伤害全体攻击技。只是由于该技能会吸引敌人的单体攻击，遇到魔法连发时很可能会被直接轰沉，因此也要视对象使用。另外由于这一招是针对自身被攻击的次数进行相应的反击，因此面对二次行动BOSS时，可以打出不输于其他物理攻击手大技能的伤害。

“全员防御”是游戏中惟一的防御技能，是否使用此招对于攻略BOSS的难度来说简直是天差地远，中后期更是维持队伍生命不可或缺的核心技能。从这个层面来看，ラン也是BOSS战中的绝对主力。她的其余各种减伤技能对于BOSS战都有极佳的效果，遇到难缠的BOSS时，不妨重点培养她。

骑士化之后习得的奥义“骑士の守护”可以让全队在2回合内进入无敌状态，是大后期面对强力BOSS时“全员防御”提案的上位互换技能。不过注意无敌状态并不能免疫异常状态，仅仅是不受到任何伤害，这方面还需要另下功夫去弥补。“バッドガード”可以让ラン自身免疫全异常状态（当然不包括无敌），再加上“防御力UP大”提升的15点DEF，让ラン几乎不可能陷入死亡危机，配合她的“ソウルセーブ”救助全队，是队伍中最为可靠的最终防线。不过因为“骑士の守护”和“ソウルセーブ”都是MP大户，需要玩家时刻注意其MP管理。



连携技&地图技能

ミナハイガード：与アリス的上段连携技。在攻守方面担当队伍的核心的两名角色同时进入前列时，与强敌战中高几率会提出的连携技。使用之后对物理攻击耐性极差的アリス也能在一定程度上安心作战。

∞スマッシュ：与トモエ的下段连携技。不过由于是纯物理攻击，伤害完全依存于ラン的ATK值，因此偶尔也会有优先トモエ的提案效果更好的时候，总的来说实用性比较一般。

地图技能：一定距离内不会遇敌的地图技能。无论是在低级迷宫赶路，还是温存战力直接备战强敌方面，都有着上佳表现，属于使用频度很高的技能。在进入营地前使用，然后在营地中进行全回复后再出发，就可以在满MP的情况下保持该技能的效果。

惩戒	技能	消耗MP	攻击类型	效果	提案台词
スパンキング	たたかうLv1	0	物理	最多2人协力攻击	やりてーやつ、こい!/行けるか!?頼むぜ!
	全员防御	0	防御	指挥全队防御，减少所受伤害	くるぞ!全员ガード!
	防御力UP	–	–	DEF+5	–
	警戒移动	11	–	【地图技能】一定移动距离内不会遇敌	–
电气パッチン	リベンジ	6	物理	吸引敌人的注意，受到攻击后立刻反击	ほら!かかってこい!
	ガードシフト	4	辅助	提升我方全体DEF	みんな!油断すんなよ!
	ライフセーブ	10	回复	回复我方全体战斗不能状态，全员HP小回复	おらおら、起きろ!
	エレキアタック	7	物理	对1名敌人造成雷属性伤害	骨のズイまでたたっこむ!
ぬるぬる调教	たたかうLv2	0	物理	最多3人协力攻击	3人でタコなぐりだ!/アタシたちをナメんなよ!
	オートリベンジ	–	物理	【EX技能】对攻击自己的敌人进行反击	–
	サンダーボルト	6	魔法	对全体敌人造成雷属性小伤害+附加麻痹	バリバリだぜぇ!
	たたかうLv3	0	物理	最多4人协力攻击	フルボッコにしてやるよ!/突击!行くぜえ!
さわさわ指导	MAXリベンジ	12	物理	リベンジ强化版，雷属性反击+低几率附加麻痹	来いよ、しびれるぜ!
	ガードシフトG	8	辅助	大幅提升我方全体DEF	みんな!守りを固めろ!
	エレキバスター	14	物理	对1名敌人造成雷属性大伤害+附加麻痹	特大の雷、くらいなっ!
	ソウルセーブ	35	回复	回复我方全体战斗不能状态，全员HP完全回复	まだまだ终わらせねえっ!
愈しモミモミ	骑士の守护	40	辅助	【奥义】我方全体数回合内无敌	无敌のナイトシールド!
	マジックシールド	–	辅助	【EX技能】大幅提升自身的MDF	–
	バッドガード	–	–	免疫全部异常状态	–
	防御力UP大	–	–	DEF+15	–
连携技	ミナハイガード	12	辅助	大幅提升我方全体DEF和MDF	アリス、力をかしてくれ!!
	∞スマッシュ	25	物理	对1名敌人造成大伤害	トモエ!准备はいいかっ!?



アリス

角色定位分析

游戏初期其物理攻击力低下，抗物理打击弱的缺点暴露无遗，是队伍的累赘。不过当其习得“魔法で攻击”技能后，就逐渐展现出其魔法师特性的一面，行动速度在队伍中也是名列前茅，最终会成长为队伍中的魔法绝对主力攻击手。由于本作中MDF高于DEF的BOSS和杂兵屈指可数，因此实质上是队伍的No.1火力输出。

擅长冰、雷属性的单、群体攻击魔法，其中又以冰属性魔法最为得心应手，在与冰属性弱点的敌人战斗中有着抢眼的发挥。骑士化之前最强技能“コゴエール”为单体最强冰属性魔法攻击，配合提升MAT的“アゲール”或是提升魔法伤害的“タメール”，再加上玩家的道具辅助，能够打出令人瞠目结舌的伤害。另外冰属性魔法附带的降低SPD效果，也是其不可割舍的魅力之一。“MPスイトール”的MP吸收量非常可观，可以大幅缓解前、中期迷宫探索中MP消耗速度极高的问题。

骑士化之后习得的奥义“フリソソーグ”不仅仅是全体无属性魔法伤害，其威力更是只能以凶残一词来形容。Lv50以上时配合辅助技能“タメール”和道具“MATブーストX”打出的话，一击就能打出2万以上的伤害，名副其实的游戏中最强火力。

另外，因为与シン的指挥官系技能有着极佳的相性，因此经常跟シン一同参加BOSS战。不过此时队伍的平均防御力会有些堪忧，需要想办法另行弥补。



连携技＆地图技能

守ってカエース：与ラン的上段连携技。伤害依存于アリス的MAT，因此在杂兵战中有即死级别的伤害。BOSS战中作为单纯的输出招式，也有着不错的表现。

オサボリナース：与ユコ的下段连携技。当ユコ作为回复要员登场时，如果队伍陷入危机，就有高几率提出该提案。只要没有死者，就等于完全回复为最佳状态的强力回复技能。

地图技能：以10点MP为单位，将自己的MP分享给队友。对于MP总量高的アリス来说，可以担当队伍的MP库存，让MP大户能够更有效率地清理杂兵，探索迷宫。而且该技能对MP消耗量不足10点的队友使用时，アリス自身也只消耗补给的MP量。另外此技能不受“消费MP25%减”技能的影响。

惩戒	技能	消耗MP	攻击类型	效果	提案台词
スパンキング	たたかうLv1	0	物理	最多2人协力攻击	2人がいいの……/一绪、すき……
	魔法で攻击	5	魔法	对1名敌人使用魔法攻击	お友达が……くる!
	魔法攻击力UP	–	–	MAT+5	–
	MPワケール	10	–	【地图技能】为我方1人分享10点MP	–
电气パッチン	イタ-ム	9	魔法	对1名敌人使用魔法攻击	痛いの……
	MPスイト-ル	0	魔法	对1名敌人使用魔法攻击+MP吸收	もらっちゃう……
	ヒエ-ル	11	魔法	对1名敌人使用冰属性魔法攻击+降低SPD	冷えるの……
	ミナヒエ-ル	16	魔法	对全体敌人使用冰属性魔法攻击+降低SPD	全员ブルブル……
ぬるぬる调教	たたかうLv2	0	物理	最多3人协力攻击	3人なら……/みんな、つよいの……!
	オマケ-ニ	–	魔法	【EX技能】对1名敌人使用冰属性魔法攻击+降低SPD	–
	アゲ-ル	2	辅助	大幅提升自身MAT	うん……うん……そうだね
	たたかうLv3	0	物理	最多4人协力攻击	みんなでいくの……/乐にしてあげるの……
さわさわ指导	タメ-ル	14	辅助	下一次魔法攻击威力大幅提升	充电中……
	シビレ-ル	15	魔法	对1名敌人使用雷属性魔法攻击+低几率附加麻痹	ビリビリするの……
	ミナイタ-ム	25	魔法	对全体敌人使用无属性魔法攻击	いた-い地狱だよ……
	コゴエ-ル	23	魔法	对1名敌人使用强力冰属性魔法攻击+降低SPD	もう逃げられないの……
愈しモミモミ	フリソソ-グ	54	魔法	【奥义】敌全体に超强力な魔法攻击	特别な……お友达なの！！
	マモ-ル	–	辅助	【EX技能】大幅提升自身DEF	–
	消费MP25%减	–	–	MP消耗量减少25%	–
	魔法攻击力UP大	–	–	MAT+30	–
连携技	守ってカエ-ス	25	魔法	对全体敌人使用强力魔法攻击	ラン、ラン、あれやるの!
	オサボリナ-ス	9	回复	回复我方全体HP与异常状态	ユコ……アリス疲れたの……

サコ

角色定位分析

HP与ATK在队伍中名列前茅，另外SPD是全队最快，甚至可以压倒绝大部分的BOSS，是典型的先发制人型物理攻击手。不过双防均偏低，MP存量少导致技能难以连发是其弱项，连续作战需要玩家的道具来弥补。

前期即拥有炎属性攻击技能，早早就能在炎属性弱点的战斗中活跃。中期开始习得提升ATK的“チャージ”系技能后，先强化自身然后使用高伤害技能就成了其主力战斗方式。特别是后期“MAXチャージ”（或是使用道具“ATKブーストX”）→“サコ・チャージ”→“まんたんパンチ”一旦成功使出，就能瞬间打出物理攻击中数一数二的超高伤害。“まんたんパンチ”必须要满HP才会提案，如果在“サコ・チャージ”后因为HP不足而没有提案的话，不妨先用道具将HP补满，然后任意更换其他一名队员，サコ就会高几率提出“まんたんパンチ”了。另外其最常见的攻击手段为“サコ・チャージ”→“ほのおドリル”，高几率提案的同时也有着相当不错的伤害。

骑士化之后习得的奥义“阴阳五行活阵”为辅助系技能。虽然初看物理攻击手的奥义竟然是辅助系技能，让人感觉非常奇怪，但实际上该奥义为全队带来的提升也是相当惊人的。特别是当中的HP持续回复效果，让サコ在回合开始时以满HP状态提案“まんたんパンチ”的几率大幅提升，能够将她的爆发力最大化。与强敌遭遇时如果サコ位于前列，高几率在第一回合就会提出该提案，能让我方以极大优势展开战斗。另外“ハイテンション”在杂兵战中也有着可圈可点的表现。



惩戒	技能	消耗MP	攻击类型	效果	提案台词
スパンキング	たたかうLv1	0	物理	最多2人协力攻击	ついてこーい！/せーのでいくぞ！
	ラッキーパンチ	2	物理	对1名敌人造成伤害	ラッキーかもん！
	攻击力UP	–	–	ATK+5	–
	おおごえ	0	–	【地图技能】强制遇敌进入战斗	–
电气パッチン	ほのおパンチ	4	物理	对1名敌人造成炎属性伤害	ねっけつパンチ！
	チャージ	2	辅助	提升我方1人的ATK	うおー！きあい！
	ほのおラッシュ	9	物理	对全体敌人造成炎属性伤害	どとうのさこらっしゅ！
	ハイチャージ	5	辅助	提升我方全体的ATK	みんなもきあいだー！
ぬるぬる调教	たたかうLv2	0	物理	最多3人协力攻击	3れんぞくあたーっく！/さんみいったい！
	サコ・ラッシュ	–	物理	【EX技能】对全体敌人造成伤害	–
	サコ・チャクラ	0	回复	回复自身HP与异常状态+HP持续回复	きあいでなおす！
	たたかうLv3	0	物理	最多4人协力攻击	ぜんそくぜんしん/すすめ、よんじゅうし！
さわさわ指导	MAXチャージ	8	辅助	大幅提升我方1人的ATK	ぎんがさいきょう！
	ほのおドリル	15	物理	对1名敌人造成炎属性大伤害	すくりゅーぱんち！
	サコ・チャージ	12	辅助	下一次物理攻击威力大幅提升	てんはのかた！
	まんたんパンチ	38	物理	对1名敌人造成超大伤害。满HP时提案	げんき100ぱーせんと！
愈しモミモミ	阴阳五行活阵	48	辅助	【奥义】提升我方全体全能力+HP持续回复	奥义！阴阳五行活阵！
	オートチャクラ	–	回复	【EX技能】自身HP全回复	–
	ハイテンション	–	–	通常攻击必定会心一击	–
	攻击力UP大	–	–	ATK+30	–
连携技	サコ・エール！	6	辅助	我方全体HP持续回复	サコのおうえん！
	サコの元气印	9	回复	我方全体HP完全回复+提升ATK	さこのげんき、うけとれー！

连携技&地图技能

サコ・エール！：与ユコ的上段连携技。持续回复的特性便于サコ发动“まんたんパンチ”，因此算是有不错价值的连携技。不过注意该技能发动时并不会回复HP，因此在队伍陷入危机之时就不要胡乱使用了。

サコの元气印：与シン的下段连携技。两人的物防都偏低，发动之后可以拯救队伍的危机，并瞬间转入攻势。前列中物理攻击手较多时，可以考虑发动。

地图技能：强制遇敌，能够在任意时机高效率赚取OP和经验值。当然最有效率的使用法就是在营地旁边不断发动，然后以高消耗的技能快速歼灭敌人。属于超实用技能。

角色定位分析

持有大量辅助、回复系技能的支援型角色，也就是俗称的“奶妈”。虽然HP总量不算高，但DEF和MDF均在平均水准线以上，即使处于前列也不太容易发生事故死。SPD在队伍中也位居第二，大多数情况下能够抢在敌人前出手，进行辅助和回复。

前期的技能“ヒール”和地图技能“オールヒール”是支撑队伍持续战斗能力的生命线。从中期习得“アタックダウン”、“ガードダウン”的能力下降系技能后，在面对BOSS时也能为我方制造相当的优势。中后期的“キュア”则是防止队伍因异常状态而全灭的重宝。而最难能可贵的，则是在队伍中有两人以上陷入濒死状态时，会确实地提案回复系技能，当习得必定先制的“エクスヒール”后，则能够确实地从危机中挽救队伍。

作为支援型角色，ATK非常低，而比起攻击技能来，提案辅助技能的频率远远更高，因此不擅长杂兵战，基本在迷宫探索时都待在后排，只在关键时刻出来一下释放当前需要的技能。不过BOSS战时由于其能力下降系技能的强大影响力，在比起火力更重视维持队伍的战斗中有着极佳的表现。

骑士化后习得的奥义“オールダウン”能够降低敌人的全能力，而且在与BOSS交战时，很高几率在第一回合就会提案（可以与サコ的奥义有选择性地使用），能够为我方奠定极大的优势。与ラン相同的“バッドガード”使得自身免疫异常状态，能够在异常状态乱飞的战斗中保持绝对优势。“魔法防御力UP”让MDF大幅提升，让原本就全队魔防最高的ユコ再次甩开与其他角色的差距，而对以魔法主攻的BOSS时，即使是无防御吃下蓄力大招，伤害也不会破百，有她在前列就能最大程度稳定战线。简直就是百毒不侵的绝对防御。



ユコ



惩戒	技能	消耗MP	攻击类型	效果	提案台词
スパンキング	たたかうLv1	0	物理	最多2人协力攻击	手传って……もらえる?/この指とーまれ!
	魔法で攻击	5	魔法	对1名敌人使用魔法攻击	魔法の方がいいかな……?
	最大MPアップ	–	–	最大MP+10	–
	オールヒール	10	–	【地图技能】回复我方全体HP	–
电气パッチン	ヒール	7	回复	回复我方全体HP	治疗はまかせて！
	アタックダウン	5	辅助	降低1名敌人的ATK和MAT	弱くしちゃおう！
	ライトボール	10	魔法	对1名敌人使用无属性魔法攻击	光よ、はじけて！
	ガードダウン	6	辅助	降低1名敌人的DEF和MDF	柔らかくしちゃえ！
ぬるぬる调教	たたかうLv2	0	物理	最多3人协力攻击	3人ならがんばれるよ！/はやく来ないとおいてくよ！
	オートヒール	–	回复	【EX技能】回复为我方全体HP	–
	キュア	2	辅助	回复我方全体异常状态	毒も麻痹も全部治すよ！
	たたかうLv3	0	物理	最多4人协力攻击	みんなでやろうよう……/はーい！みんなあつまれー！
さわさわ指导	エクスヒール	17	回复	完全回复我方全体HP。必定先制行动	ユコが全部治すよ！
	マジックガード	8	辅助	大幅提升我方全体的MDF	魔法の对策しなくちゃ！
	リキュア	7	辅助	持续回复我方全体HP	みんな、リラックスだよ！
	ライトフォール	16	魔法	对1名敌人使用无属性强力魔法攻击	光よ！堕ちろっ！
愈しモミモミ	オールダウン	56	辅助	【奥义】降低1名敌人全能力	ものすっごく弱くするよ！
	ライトボールEX	–	魔法	【EX技能】对1名敌人使用无属性魔法攻击	–
	バッドガード	–	–	免疫全部异常状态	–
	魔法防御力UP	–	–	MDF+30	–
连携技	サコ・パンチ！	10	魔法	对全体敌人造成大伤害	サコ……わたしもう动けない……
	バッドフェスタ	98	魔法	对1名敌人造成伤害+降低全能力+附加全异常状态	キサラギさん、お祭りだよ！

连携技&地图技能

サコ・パンチ！：与サコ的上段连携技。在游戏前中期作为杂兵战的清敌手段算是不错的选择，不过一来ユコ很少在杂兵战中登场，二来前中期清敌有效率更高的招式，因此总体来说这个技能出现率比较低。

バッドフェスタ：与キサラギ的下段连携技。消耗MP高达恐怖的98，当然效果也是极其恐怖。造成的伤害还是其次，全能力降低+全异常状态可以瞬间将任何敌人完全化为靶子。在后期的强敌战中，开场让ユコ和キサラギ登场发动这个连携技，就能顺利对BOSS进行压制。道具“キズナの证・贰”的主要用途之一。

地图技能：在战斗中利用技能回复，必然会浪费一次攻击的机会。在战斗以外不依靠道具回复的本技能，从初期到最后为止都是队伍赖以生存的核心技能。

トモエ

角色定位分析

ATK为全员之最，但HP和MDF就显得非常一般，而SPD更是全队最差，基本上无法比敌人先出手，是属于特化物理攻击力的专职攻击手。

攻击方面即使是通常攻击也有着相当可观的伤害，对单体高伤技能和全体攻击技能在游戏初期就能早早获得，且连携技的提案频率也极高，无论是杂兵战还是BOSS战都非常活跃。与アリス和ラン组合的两个连携技从前中期开始到后期为止都是先手快速歼敌的神技，中期习得的附加即死效果的“居合い”和“つばめ返し”还是专治杂兵中疑难杂症的妙药，因此是当之无愧的杂兵杀手。在迷宫探索中将她放入前列，能够最有效率地解决杂兵战。BOSS战中经常提案降低ATK的“松叶崩し”和降低ATK+MAT的“御所车”，一定程度上也缓解了自身低防御力的短板。不过由于SPD上的硬伤，经常成为异常状态的最大受害者，遇到混乱状态时还很可能误伤同伴，需要玩家多加留意。技能的MP消耗量极高，长期的迷宫探索需要アリス的地图技能进行援助，不过在营地练级法中则是最强的高效输出角色。

骑士化后习得的奥义“乱れ牡丹”能够对敌全体打出游戏中排名第二的惊异物理伤害。“早驱け”提升的ATK和SPD、以及“攻击力UP大”自带的ATK+30则是简单粗暴的强化方式。“おっとり”完全免疫自身能力降低，保障了トモエ在任何情况下都能稳定打出高伤。不过自身抗压弱的弱点不会因为骑士化得到弥补，仍然需要玩家多多留心守护。

惩戒	技能	消耗MP	攻击类型	效果	提案台词
スパンキング	たたかうLv1	0	物理	最多2人协力攻击	二手に攻めよ/ご相伴はとちらさん?
	みね打ち	4	物理	对1名敌人造成伤害+高几率附加麻痹	もう！少し静かにしい！
	攻击力UP	–	–	ATK+5	–
	リターン	7	–	【地图技能】回到最后进入过的营地	–
电气パッチン	菊一文字	9	物理	对全体敌人造成伤害	横から切り裂いたろ……
	二つ巴	11	物理	对1名敌人造成大伤害	顺手逆手で顶こか!
	千鸟	12	物理	对全体敌人造成伤害。必定先制行动	いらちやなぁ……
	松叶崩し	13	物理	对1名敌人造成伤害+降低ATK	ひきさいたるわ……
ぬるぬる调教	たたかうLv2	0	物理	最多3人协力攻击	三点责めや……！/3人游びといたしましょ！
	魅了	–	辅助	【EX技能】敌全体に高确率で混乱を付加	–
	居合い	5	物理	敌1体にダメージ+即死效果	见えへんよ?
	たたかうLv3	0	物理	最多4人协力攻击	みなはん！いきますえ！/さ、手仕舞いにしよ！
さわさわ指导	狮子舞	15	物理	对全体敌人造成大伤害	见惚れたらあかんえ?
	浮き桥	18	物理	对1名敌人造成超大伤害	どこからやろねえ……?
	御所车	20	物理	对1名敌人造成伤害+降低ATK和MAT	おどきやす～！
	つばめ返し	23	物理	对全体敌人造成伤害+附加即死。必定先制行动	深くに居ぞり搔く！
愈しモミモミ	乱れ牡丹	45	物理	【奥义】对全体敌人造成超绝大伤害	百花の王の刀スジ……！
	早驱け	–	辅助	【EX技能】提升自身的ATK和SPD	–
	おっとり	–	–	免疫全能力下降	–
	攻击力UP大	–	–	ATK+30	–
连携技	冰结剑カッチン	13	物理	对全体敌人造成冰属性大伤害	冰刀で切り裂いたろ……
	落雷剑ショック	13	物理	对全体敌人造成雷属性大伤害	雷刀で散らしたるわ……

连携技＆地图技能

冰结剑カッチン：与アリス的上段连携技。在面对大量冰属性弱点敌人时，几乎100%会在初手时提案，是探索“炎ノ试练”的主力技能。后期也拥有不错的提案率。

落雷剑ショック：与ラン的下段连携技。这是与她的上段连携技同理的雷属性全体攻击技能，是探索“冰ノ试练”的主力技能。后期也拥有不错的提案率。

地图技能：返回最后一次进入的营地的回城技能。在完成心愿而在低级迷宫中移动时能够节省不少时间。虽然トモエ本身是MP消耗大户，但配合アリス的地图技能，还是能挤出用于使用该技能的MP的。

シン

角色定位分析

能力值方面完全没有亮点，虽然是以魔法攻击为主的魔法师类型，MAT却也比不上アリス，单体火力更是远远不及。不过シン的一技之长并非能力值，而是对BOSS战特化的指挥官系技能“OPR”。

“OPR”系技能的特征是在自身技能的效果之后，继续指挥前列中对应的角色以特定的技能进行追击，即是说只要满足发动条件，可以在一回合内让复数的角色展开行动。当シン开始习得“OPR”系技能后，即可达成“一回合内属性攻击技能多次连携”和“辅助强化技能多次发动”的大有利局面，在BOSS战时有着瞬间提升输出火力的极高价值。

自身的MP存量虽然较多，但“OPR”系技能的燃费也极高，而且从根本上缺失全体攻击技能，因此在前中期非常不擅长杂兵战，探索迷宫时基本上属于后列待机的角色。反之在面对BOSS时，能够以相当快的速度削减BOSS的HP，作为瞬间爆发后回归后列的角色，表现非常优秀。回复MP的EX技能“MPリターン”虽然在前中期就能习得，但回复量等同于自身当前等级，因此直到后期才能跟得上她的MP消耗量。“ヒール”虽然是早期的全体高效回复技能，但由于自身SPD不够快，在危急时刻也不一定能抢在敌人攻击前挽救队伍，因此千万不要过于信赖这个技能（当然成功发动之后则是立刻全员满血，性价比极高）。

骑士化后的奥义“OPRエンド”是拥有惊人威力的全员连携技。始动技威力极高自不用说，还附带在场另外三人的最强单体攻击技能。虽然某些擅长辅助和防御的角色被划分出的最强攻击技能在伤害上并不出彩，但不少技能都附带异常状态，比起伤害来说这方面更值得重视。在无能力强化、前列均为强力攻击手的前提下，综合威力甚至超过アリス和トモエ的奥义，不过因为伤害依存于攻击手各自的能力值和强化情况，因此想要飞跃般地提升整体伤害相当困难，算是这个奥义的一大弱点。习得“魔法攻击力UP大”后虽然提升MAT高达30，与骑士化前的アリス伤害输出能力持平，不过提案大都偏向于辅助系技能，因此实际上很少能全程发挥作用。比起长期加入前列攻击，更加适合在关键时刻做好队伍强化的准备后投入。

OPR系技能准则

1.シン的始动技即使因为麻痹没有成功发动，对应角色也会继续追击。
2.指挥连携角色会因麻痹影响而无法发动追击，但不会受混乱影响而变更追击目标。
3.指挥连携角色若尚未习得对应追击技能，则无法进行追击。
4.指挥连携角色使用的追击技能消耗MP全部为0。
5.OPR系技能指挥角色连携追击时，带有SPD上升补正。
6.OPR系技能连携途中击破目标角色后，后续追击不会自动切换目标，而是中止连携。
7.“OPRネクスト”发动后，全员会高几率提案自身的当前最强技能/奥义。可以视为开始用道具强化队伍的时机。
8.“OPRネクスト”的MP消耗0效果，会因为EX技能发动而被消耗掉。
9.“OPRエンド”的对应追击技能：キサラギ——“パラスバスター”、ラン——“エレキバスター”、アリス——“ココエール”、サコ——“ほのおドリル”、ユコ——“ライトフォール”、トモエ——“御所车”、ミウ——“超电パッチン”、ヒメカミ——“ソーンバインド”。

惩戒	技能	消耗MP	攻击类型	效果	提案台词
スパンキング	たたかうLv1	0	物理	最多2人协力攻击	2人の方が効率的ね! /狩るわよ、手伝って!
	魔法で攻击	5	魔法	对1名敌人使用魔法攻击	暗の切り札……
	魔法攻击力UP	–	–	MAT+5	–
	ヒ-リング	7	–	【地图技能】完全回复我方1人的HP	–
电气パッチン	OPRファイア	13	魔法	对1名敌人使用炎属性魔法攻击+サコ以"ほのおパンチ"追击	OPR・ファイア!
	ヒ-ル	7	回复	回复我方全体的HP	まとめて治すわよ
	OPRフリ-ズ	19	魔法	对1名敌人使用冰属性魔法攻击+アリス以"ヒエ-ル"追击	OPR・フリ-ズ!
	OPRアシスト	19	辅助	提升我方全体的MAT和MDF+ラン以"ガ-ドシフト"、サコ以"ハイチャ-ジ"追击辅助	OPR・アシスト!
ぬるぬる调教	たたかうLv2	0	物理	最多3人协力攻击	はい! 2名举手! /三连携、行くよ!
	MPリタ-ン	–	回复	【EX技能】回复等同于自身等级数值的MP	–
	タロットEXP	4	辅助	战斗结束时获得指定敌人EXP的1.5倍	幸运のロ-ル……
	たたかうLv3	0	物理	最多4人协力攻击	わたしの指示に从って! /モンスタ-乙!
さわさわ指导	OPRショック	23	魔法	对1名敌人使用雷属性魔法攻击+ラン以"エレキアタック"、アリス以"シビレ-ル"追击	OPR・ショック!
	MPスティ-ル	0	魔法	对1名敌人使用魔法攻击+MP吸收	そろそろ魔力を补充しないと
	シャドウボ-ル	21	魔法	对1名敌人使用强力魔法攻击	この技でセンメツする!!
	OPRネクスト	0	辅助	让我方全员下回合使用技能消耗MP为0	次のMP! ゼロにするから!
愈しモミモミ	OPRエンド	99	魔法	【奥义】对1名敌人发动队伍全员最强技能攻击	OPR・エンド!
	OPRチャ-ジ	–	回复	【EX技能】回复我方全员的MP最大值20%	–
	消费MP25%减	–	–	MP消耗量降低25%	–
	魔法攻击力UP大	–	–	MAT+30	–
连携技	OPRベノム	16	魔法	对1名敌人造成大伤害+附加猛毒	デストロイオペレ-ション!
	OPRヘイヴン	50	物理	对全体敌人造成大伤害+附加即死	ヘブンズオペレ-ション!

连携技&地图技能

OPRベノム：与キサラギ的上段连携技。卖点是对BOSS类强敌附加猛毒效果。由于シン本身的OPR系技能就拥有连携技级别的伤害和效果，因此不用特别在连携技的编成。

OPRヘイヴン：与トモエ的下段连携技。虽然效果拔群，不过提案频度不高，获得时期也偏向中后期，MP消耗也很高，活跃场面不多。

地图技能：完全回复单人HP的技能，MP性价比也极高，在前期应该尽快习得。战斗结束后1～2人残血就使用这个技能，超过2人以上损伤过半则建议选择**ユコ**的地图技能进行回复。



角色定位分析

ATK属于前列攻击手级别，物理系技能伤害也比较可观。但是其余能力值非常一般，而SPD则是跟トモエ属于同一水准，基本不可能比敌人先出手，因此作为攻击手活跃的场面并不多。其最大的特点是拥有大量以敌我全体为范围的能力变化系技能，以及以敌单体为目标的异常状态复数附加技能。

ミウ在杂兵战中属于辅助全队的后列待机型角色。"みっちり锻炼"对于以物理攻击为主的敌人有极佳的抗性，再加上"攻击缓和令"和"秘传さわさわ指导"的影响，可令全队坚如磐石（不过事实上大多时候杂兵都撑不到她出场就被打残得差不多了）。"ぬるぬる调教改々"在降低敌单体双攻的同时，还会附加猛毒和麻痹状态，在BOSS战中有极佳的表现。"おきなさい"是全体复活技能，不过由于SPD的影响，需要玩家谨慎使用。而技能说明中最抢眼的"更生"，虽然会根据敌单体所陷入的异常状态数量追加攻击造成的伤害，不过攻击过后会消除异常状态，在异常状态拥有强大控制力的本作中，可以说是不怎么值得推荐的技能。攻击的工作不妨交给其他转职角色，ミウ自身还是贯彻于辅助比较好。

骑士化后习得的奥义"おしおき巡り"的价值在于敌全体的全异常状态附加，不过需要消耗35点MP，而ミウ本身的MP存量乃全角色最低，在性价比上稍稍有点不值。不过其控制能力绝对没话说，在场上没有ヒメカミ的"ティア-ズ"提案的情况下，还是建议发动。"先制攻击"则是ミウ骑士化后带来质变的核心技能，习得该技能后ミウ的所有行动必定拿到先手（甚至在シン发动"OPRエンド"时偶尔还会抢在始动技前出手，其凶悪程度可见一般），让她所有辅助、回复能力的成功率和控制效果得到完全的保障，使之一跃成为超越キサラギ和ユコ的控场角色。

另外ミウ与ヒメカミ的连携技是BOSS战中的大杀器，这也是让她在BOSS战中长时间登场的最大理由。详情请见后文分析。



连携技&地图技能

ご褒美フルコ-ス：与ヒメカミ的上段连携技。效果也简单粗暴，让下一回合前列队员全员提案奥义。由于奥义对战局的影响力极大，因此直接导致该连携技实用性在BOSS战中位居首位。道具"キズナの证・壹"的最佳用途，没有之一。惟一需要注意的是，发动该连携技后再次后列换入前列的成员，并不享受连携技效果。

绝对体调管理：与ヒメカミ的下段连携技。全队全能力大幅提升对战局影响极大，HP自动回复也能稳定战线，特别是与サコ的"まんたんパンチ"相性极好。结合上一条来看，为了在战斗中保证强大的连携技的发动率，让ミウ和ヒメカミ长期同时上阵是不错的选择。

地图技能：赚取OP用技能，让下场战斗所获得的OP提升至1.5倍。结合ヒメカミ和サコ的地图技能一起使用，就能在营地旁快速高效地赚取OP。BOSS战前发动一次，也有着相当可观的OP收入。

惩戒	技能	消耗MP	攻击类型	效果	提案台词
スパンキング	たたかうLv1	0	物理	最多2人协力攻击	谁か、续きなさい!
	真・スパンキング	11	物理	对1名敌人造成伤害	ケツたたき百回!!
	防御力UP	–	–	DEF+5	–
	征收	10	–	【地图技能】下次战斗获得OP为1.5倍	–
电气パッチン	超电パッチン	15	物理	对1名敌人造成雷属性伤害+附加麻痹	ビリビリするわよ!
	威吓	8	辅助	自身不易成为目标	近づくんじゃないわよ!
	攻击缓和令	10	物理	对全体敌人造成伤害+降低ATK和MAT	攻击を缓めるわ
	みっちり锻炼	8	辅助	大幅提升我方全体的ATK、DEF和SPD	さあ、みっちりシゴクわよ!
ぬるぬる调教	たたかうLv2	0	物理	最多3人协力攻击	三人で出るわよ!
	MPツキ-ナイ	–	辅助	【EX技能】让我方全员数回合内MP消耗为0	–
	ぬるぬる调教改々	18	辅助	大幅降低1名敌人的ATK、MAT和SPD+附加麻痹和猛毒	ちょっと冷たいかもね!
	たたかうLv3	0	物理	最多4人协力攻击	全员! 突击准备!!!
さわさわ指导	秘传さわさわ指导	18	辅助	大幅降低1名敌人的DEF和MDF+附加麻痹和混乱	こちょこちょするわよ!
	无限BINTA	20	物理	对全体敌人造成大伤害	甘えてんじゃないわよ!
	おきなさい	12	回复	回复我方全员战斗不能状态+回复HP	おきなさい
	更生	30	物理	对1名敌人发动随异常状态数提升伤害的攻击+异常状态回复	なんなのそのザマは!
愈しモミモミ	おしおき巡り	35	物理	【奥义】对全体敌人造成强大伤害+附加全异常状态	私を怒らせたようね……
	オ-トLセ-ブ	–	辅助	【EX技能】为我方全体附加战斗不能时自动复活	–
	先制攻击	–	–	行动必定先制攻击	–
	最大HPUP	–	–	最大HP+50	–
连携技	ご褒美フルコ-ス	20	辅助	为我方全体施加道具"秘密のごほうび"的效果	みんな、ごほうびよ!
	绝对体调管理	25	辅助	大幅提升我方全体全能力+持续回复HP	绝对体调管理メニュ-、复唱!



角色定位分析

ATK和MAT均拥有极高数值，并且能够使用全部属性的全体魔法攻击和全体全异常状态附加，在攻击和控制方面均达到极高的水准。但是物理和魔法防御力均为全队最低，虽说HP最大值为全队第二，但遇到强敌时仍然有被秒杀的危险，需要玩家下功夫进行保护。

由于擅长所有攻击方式和异常状态附加，MP消耗方面性价比也还过得去，因此属于任何情况均有极佳表现的万能角色。其中特别是为敌全体附加全异常状态的“ティアーズ”，考虑提案频率和消耗MP来说，毫无疑问是本作的最强控制技能。物理攻击方面有“力ため”→“レイニングソード”的高伤连携，魔法方面也有无属性大招“オーバージェラス”做超高伤害单发输出，在与BOSS级强敌的战斗中拥有极高的机动性。

骑士化后习得的奥义“レッドニードル”为物理攻击，伤害与自身当前HP残量成反比。虽然一眼看上去极难达成最大伤害条件，不过配合她骑士化后习得的“ふんばる”（HP为50%以上时，受到致死攻击也能残留1HP），面对BOSS的杀招时不选择防御，就可以轻松制造出HP1的残血状态。ATK大幅提升状态（或使用道具“ATKブーストX”）→“力ため”→残血时“レッドニードル”，可以瞬间爆出物理系单发攻击最大伤害，最大火力仅稍次于アリス。不过想要达成这个条件而故意不防御BOSS大招的话，极有可能会引发队伍其余三人团灭。因此建议在出招之前先换上后列的回复系角色撑过BOSS的反击，然后迅速将队伍全员救起。

ヒメカミ与ミウ的下段连携技在敌人拥有降低我方能力技能的战斗中，有着拔群的存在感，同样是对付强敌BOSS的关键技能。详情请见后文分析。

ヒメカミ

惩戒	技能	消耗MP	攻击类型	效果	提案台词
スパンキング	たたかうLv1	0	物理	最多2人协力攻击	援护、お愿い！
	ダークブリット	7	魔法	对1名敌人使用魔法攻击	暗黒の力で攻击！
	攻击力UP	–	–	ATK+5	–
	实战学习	10	–	【地图技能】下次战斗获得EXP为1.5倍	–
电气バッチン	ソーンバインド	14	物理	对1名敌人造成伤害+附加麻痹	动きを封じます！
	ソードダンス	15	物理	对全体敌人造成伤害	乱れ舞え！百花の剑！
	ファイアストーム	18	魔法	对全体敌人使用炎属性魔法攻击	すべてを燃やす炎の壁！
	ダークショット	21	魔法	对全体敌人使用魔法攻击	暗黒の力……解放！
ぬるぬる调教	たたかうLv2	0	物理	最多3人协力攻击	–
	ホワイトアウト	–	魔法	【EX技能】对全体敌人使用冰属性魔法攻击+降低SPD	–
	アークサンダー	22	魔法	对全体敌人使用雷属性魔法攻击	天を引き裂く光の柱！
	たたかうLv3	0	物理	最多4人协力攻击	みんな！ついてきて！
さわさわ指导	力ため	0	辅助	下一次物理攻击威力大幅提升	エネルギー、チャージ！
	ティアーズ	20	辅助	对全体敌人附加全异常状态	悲しみを乘り越える！
	レイニングソード	24	物理	对全体敌人造成大伤害	降り注げ、剑の雨！
	オーバージェラス	50	魔法	对全体敌人使用超大魔法攻击	わたしの中に眠る暗のこころ……
愈しモミモミ	レッドニードル	66	物理	【奥义】对1名敌人使用自身HP越低伤害越高的攻击	まだ……負けじゃない！
	ヘルスティンガー	–	物理	【EX技能】对1名敌人造成伤害+大幅降低DEF	–
	ふんばる	–	–	HP为50%以上时，受到致死攻击也能残留1HP	–
	最大HPUP	–	–	最大HP+50	–
连携技	オーバーキル	49	物理	对全体敌人造成多次强大伤害	ミウ先生！
	エンドオブカルマ	42	辅助	提升我方全员全能力（能力覆盖效果）	すべての罪の净化を……

连携技＆地图技能

オーバーキル：与ミウ的上段连携技。依存于ヒメカミ的ATK值，也能享受“力ため”的增幅效果。对于长期同时出战的两人来说，是非常强大的清场技能。消耗MP稍高是美中不足。

エンドオブカルマ：与ミウ的下段连携技。由于能力变化系的技能相互之间会进行抵销，假设BOSS降低了我方全能力，那么即使我方发动全能力上升，也仅仅是回到正常状态。在这种情况下，这个下段连携技自带的“能力覆盖效果”就显得非常抢眼，可以直接让我方全能力处于强化后的状态。道具“キズナの证・贰”的主要用途之二。

地图技能：赚取经验值1.5倍的技能，通常与ミウ和サコ的地图技能一起使用。

惩戒

在营地中选择“PUNISH”选项即可进入惩戒系统。惩戒是将少女们的罪孽具现为怪物，然后以各种方式将其消灭，从而达成罪孽的净化。越是进行惩戒，少女们就能习得越多的技能，在战斗中也就越有抢眼表现。因此分析当前迷宫特性和角色特征，在有限的OP内，有针对性地对某个角色进行惩戒，是快速攻略迷宫的诀窍。

惩戒需要消耗OP，而且越是后期开放的惩戒内容，其OP需求量越是阶段性的提升。不过本作中通过惩戒习得的技能，在理想的OP性价比内都很有针对性：通常战斗中积累的OP恰好能够满足惩戒需求时，所习得的技能大都对应当前迷宫的特性。另外每当进入新的迷宫时，战斗中获得的OP量也均会阶段性提升，因此玩家完全没有必要强行赚取OP来习得暂时用不到的高等级技能。迷宫攻略中建议必备的技能在后文的流程攻略中均会提及，大家可以参考一下。



惩戒详细

惩戒开始后，屏幕上会限时出现敌人，玩家要在规定时间内利用特定的方式将敌人消灭。每消灭一个敌人剩余时间0.5秒以上时获得VERY GOOD评价，0.5秒以下时获得GOOD评价，限时内未能消灭敌人则获得MISS评价。最终评价将取自全部评价的总和，并影响到提升惩戒等级所需的惩戒经验值。全部VERY GOOD评价可以获得200点惩戒经验值，出现GOOD或MISS评价则会降低最终惩戒经验值。不过即使全部MISS，也依然有保底的120点惩戒经验值，所以不用担心手法太烂导致大幅浪费OP。当惩戒经验值累积到一定点数时，即可提升惩戒等级，同时就能习得对应该等级的角色技能。

所有的惩戒内容均运用到了PSV的触摸屏和背触板。每个惩戒都分为4个等级，前2个等级只会用到触摸屏，后2个等级则是触摸屏和背触板混合。对应触摸屏的敌人显示为粉红色，对应背触板的敌人显示为蓝色。惩戒的内容主要分为五种，以下将详细介绍其中的区别。

惩戒名称	开放时机	操作方式	难度
スパンキング	初次来到“第832号囚监フロア”B3F	按住屏幕以鞭子抽打敌人，直到扣光其全部体力	★☆☆
电气パッチン	突破“第832号囚监フロア”	根据敌人身上拉链状机关的朝向划动屏幕	★☆☆
ぬるぬる调教	突破“泥ノ试练”	按住屏幕出现水瓶滴落水滴，以水滴持续命中移动的敌人，直到扣光其全部体力	★★★
さわさわ指导	突破“炎ノ试练”	连续划动屏幕使羽毛光标连续扫过敌人身上，直到扣光其全部体力	★★☆
愈しモミモミ	初次完成骑士化	划动屏幕拖动敌人，将其放置至指定位置	★☆☆

另外在选择惩戒内容时，按→方向可以跳至“**オプション**选择へ”的选项。该选项下可以更改惩戒时角色的状态（例如蒙眼、禁止说话），使角色在惩戒时的反应发生相应的变动。更改状态进行惩戒需要消耗成倍的OP，但获得的惩戒经验值不会有任何变化，属于纯粹的附加乐趣。完成惩戒的所有等级后再次选择该惩戒，所消耗OP会变为0，玩家们不妨此时再来观察这些不同状态下进行惩戒的全新感觉。

惩戒技巧

1. “スパンキング”惩戒中，从玩家按住目标到鞭子开始攻击有一定的时间差，每消灭一个敌人就放手的话会损失不少时间。建议玩家一开始就按住触摸屏或背触板，让鞭子保持连续攻击，然后再根据敌人出现的位置直接移动手指，就可以立刻对敌人造成伤害了。

2. “ぬるぬる调教”惩戒中，LV3和LV4时需要同时顾及表里两侧的手指移动，大有一心二用之势，难度极高。建议玩家用双手掌心夹住PSV本体，然后以拇指对付正面，中指或无名指对付背面的敌人。在一开始就按住触摸屏和背触板的顶端，让水滴保持滴落，然后再去随着敌人移动。

3. “さわさわ指导”惩戒中，出现在背侧的敌人有时候非常难以扫到。建议玩家在熟悉背触板对应位置的前提下，以羽毛从敌人右下角扫过的方式来划动，而且动作幅度尽量大一点，这样能提升一定的成功率。

4. 每完成一次惩戒时，画面上的粉色迷雾都会减退一部分，让玩家逐渐能够看到角色的全貌。而在完成LV4的惩戒内容时，只要有一次以全VERY GOOD评价通过，即可让迷雾完全散去。同时该角色的惩戒图片也会出现在标题菜单的PUNISH GALLERY选项下。（需要通关后才会出现。）

5. 即使是相同的惩戒内容，LV1和LV4所需的OP也有着相当大的差距。这里为大家提供一种节省OP完成全部惩戒的方法：在初次进行LV1的惩戒时，故意全部获得MISS评价。之后所有的惩戒都尽量以全部VERY GOOD评价完成（顶多出现2、3次GOOD评价），如此一来就可以省下一次LV4-LV3惩戒所相差的OP量而完成全部等级的惩戒。

6. 关于惩戒模式下的BUG：当玩家在游戏进行中，因长时间不操作游戏而导致进入黑屏待机模式后，再开游戏时会有相当的几率让惩戒时背触板失效。遇到这种情况，就算重启游戏也是无效的，非得重启机器才会复原。建议玩家在进行LV3以上的惩戒前，一定要先存个档，免得造成OP的无谓浪费。

心愿（ガールズオーダー）

当惩戒进行到一定程度，并满足剧情推进条件后，就有机会触发角色各自的单独事件，称之为“心愿”。每个角色总共有4个心愿，每达成1个心愿，就能获得技能MP消耗减少或惩戒OP需求量减少的特殊奖励。因此只要条件允许，在触发了心愿后，应该尽快将其完成。心愿的具体要求在队伍菜单中的“STATUS”选项下可以查看，当然下文中也会有相应的记述。

心愿发生条件&奖励

心愿回数	发生条件	达成奖励
1	ユコ成为同伴后，且对应角色取得5个技能	技能消耗MP-1
2	到达“炎ノ试练”迷宫，且对应角色取得9个技能	惩戒所需OP减少至75%
3	到达“冰ノ试练”迷宫，且对应角色取得13个技能	技能消耗MP-2
4	对应角色骑士化，且取得17个技能	惩戒所需OP减少至50%

全角色心愿达成攻略

キサラギ

1. 前往“第832号囚监フロア”的B4F监狱区域，调查发光道具。
2. 前往“炎ノ试练”的1F，调查两处的发光道具。
3. 前往“冰ノ试练”的1F，调查两处的发光道具。
4. 先前往“泥ノ试练”的2F，调查发光道具。再前往本层西南角打开封闭的大门。

ラン

1. 前往“第832号囚监フロア”的B1F，与敌人战斗。
2. 前往“泥ノ试练”的4F，与三组敌人战斗。全员都是炎属性弱点。
3. 前往“炎ノ试练”的4F，与三组敌人战斗。中央位置的两战问题不大，左上角面对的对手ハンドゾンビ为“炎ノ试练”四天王之一Mr.ハンド的翻版，同样擅长附加异常状态，做好充足准备再行挑战。
4. 先前往“学び舍、16时の记忆。”的1F，依次调查两处发光道具。再前往本层西北角打开封闭的大门。

アリス

1. 前往“第832号囚监フロア”的B2F，调查发光道具。
2. 前往“泥ノ试练”的2F，调查两处的发光道具。
3. 先前往“冰ノ试练”的1F，调查发光道具。再前往“炎ノ试练”的3F，调查发光道具。
4. 先前往“学び舍、16时の记忆。”的3F，调查发光道具。再前往“炎ノ试练”的4F打开东侧封闭的大门。

サコ

1. 前往“第832号囚监フロア”的B2F，调查发光道具。
2. 前往“泥ノ试练”的3F，调查发光道具。
3. 先前往“炎ノ试练”的1F，调查发光道具。再前往本层的西侧，打开大门北上，并开启剧情宝箱。
4. 先前往“冰ノ试练”的4F调查东北角封闭的大门。再前往“学び舍、16时の记忆。”的2F，调查发光道具。最后回到“冰ノ试练”的4F打开封闭的大门。

ユコ

1. 前往“第832号囚监フロア”的B3F，调查发光道具。
2. 前往“泥ノ试练”的2F，调查发光道具。
3. 前往“炎ノ试练”的2F，调查两处的发光道具。
4. 前往“学び舍、16时の记忆。”的3F，调查三处的发光道具。



トモエ

1. 前往“泥ノ试练”的1F，调查发光道具。
2. 前往“炎ノ试练”的1F，与敌人战斗。敌人是ファイアホッグ×3（HP750，弱点：冰），回合开始时会给自身施加全能力上升的BUFF，每回合自动回复HP，还有蓄力后的全员两次攻击，攻击方面的威胁非常大，物防较低的成员被秒杀是家常便饭。本战推荐成员为アリス、ラン、キサラギ和トモエ（或者シン），ラン要尽量保持全程提升全员的物防，并在敌人蓄力后实施全员防御。キサラギ的猛毒与麻痹、トモエ的EX技能“魅了”也有不错的效果。アリス、トモエ（或者シン）就要尽量以冰属性招式输出。只要能优先消灭一只，压力就会小很多了。队伍整体的等级至少要在14以上。
3. 先前往“炎ノ试练”的3F，调查发光道具。再前往“泥ノ试练”的3F，调查发光道具。
4. 先前往“冰ノ试练”的1F调查东南角封闭的大门。再在本层调查发光道具。最后回到东南角打开封闭的大门。

シン

1. 前往“第832号囚监フロア”的B4F，与敌人战斗。成员限定为トモエ、ラン、サコ和アリス。敌人是增殖スラッグ×6，虽然单独个体的能力不强，但如果不能一次性将其全灭，它们就会不断增殖。战术是控制好个体的残余HP，然后以全体攻击技能一次性全员击倒（因为增殖是立刻发生的，因此ラン的“リベンジ”不可使用）。
2. 前往“泥ノ试练”的3F，调查发光道具。
3. 先前往“第832号囚监フロア”B1F的试炼之间，调查发光道具。再前往同迷宫的B4F监狱区域，调查发光道具。最后前往“炎ノ试练”的2F，打开剧情宝箱。
4. 先前往“冰ノ试练”的2F调查中央靠左侧封闭的大门。再前往“学び舍、16时の记忆。”的3F，调查发光道具。最后回到“冰ノ试练”的2F打开封闭的大门。

ミウ

1. 前往“第832号囚监フロア”的B4F监狱区域指定地点。
2. 前往“支配者ノ领域”的3F指定地点。
3. 前往“少女地狱”的1F，与敌人战斗。
4. 先前往“古き记忆の园”的4F调查西北角封闭的大门。再前往“冰ノ试练”的2F，调查发光道具。最后回到“古き记忆の园”的4F打开封闭的大门。

ヒメカミ

1. 前往“第832号囚监フロア”的B1F试练之间指定地点。
2. 前往“冰ノ试练”的1F指定地点。
3. 前往“学び舍、16时の记忆。”的4F指定地点。
4. 先前往“古き记忆の园”的4F调查东南角封闭的大门。再前往“少女地狱”的1F，调查发光道具。最后回到“古き记忆の园”的4F打开封闭的大门。

流程攻略

由于游戏中的自动导航机能比较优秀、地图显示也非常清晰，因此攻略部分的路线指引基本从简，以攻略BOSS为主。探索迷宫、发展剧情的步骤以数字方式在文中和地图中给出。右侧是地图上各种标记的意义，建议玩家对照查阅。

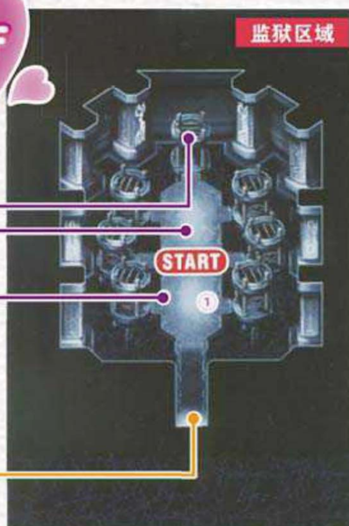
标记	含义	标记	含义
START	开始地点	CAMP	营地
UP	前往上层	a b	闭锁的大门
DOWN	前往下层	紫线	心愿
橙线	地图之间的连接	绿线	剧情道具
蓝线	宝箱、道具		

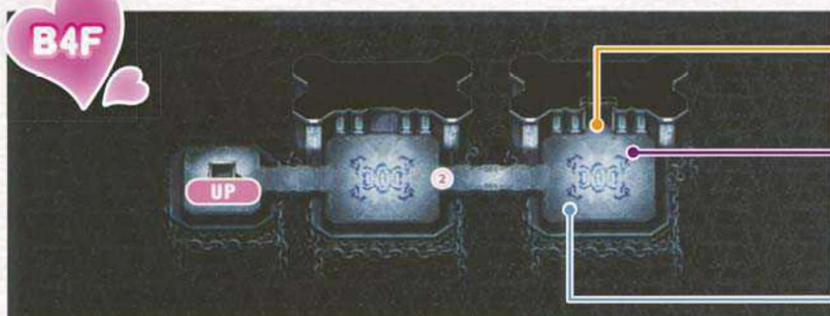
地下层·第832号囚监フロア

类似于教学模式的迷宫，敌人与地形均不复杂，也没有特别的机关。本迷宫的参战队员仅有サコ、キサラギ、ラン和アリス四人。简单说明她们的特征的话，サコ是四人中物理攻击力最高，防御力倒数第二的突击型；キサラギ是四人中物理攻击力第二，防御力第二，速度比较抢眼的盗贼型；ラン是四人中物理攻击力第三，防御力最高的肉盾骑士型；アリス则是物理攻击力忽略不计，防御力最低的典型魔法师型，不过意外地速度非常不错，而且论技能伤害是全队第一。由于队员尚未到齐，攻略本迷宫的战术也非常单纯：平推嗑药。

B4F

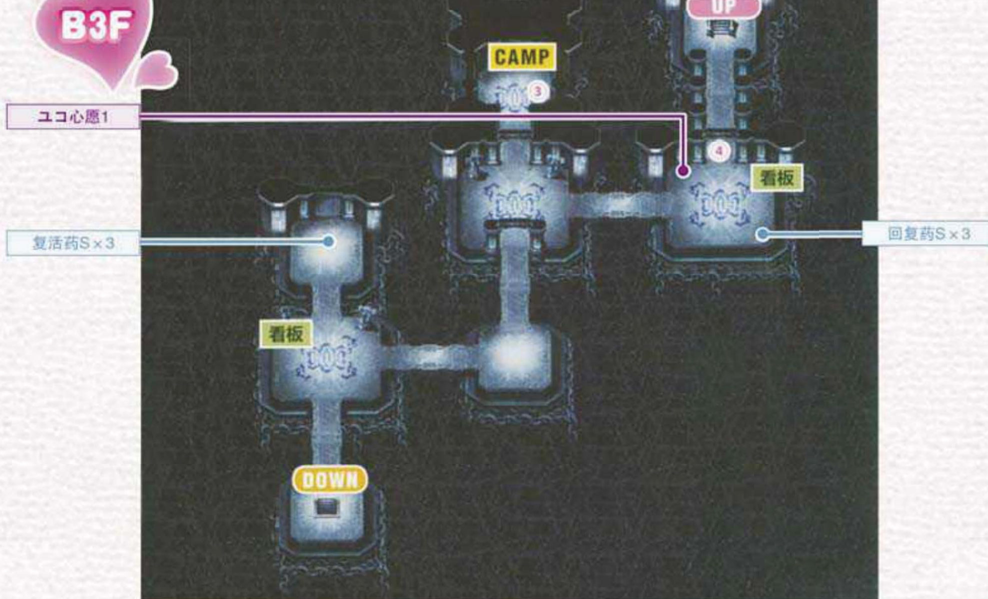
首先玩家出现在B4F的监狱区域。给主人公命名之后，与在场的4个女孩对话，然后再与**ミウ**教官对话，最后再次与4个女孩对话，让她们加入队伍即可推动剧情。对话中出现的选项可随意选择，即使选错也只是重新选择一遍而已。①处的剧情结束后，离开监狱区域来到②处会有剧情，选择一名队员进行惩戒，即可让其获得“**たたかう**Lv1”的技能，能够参与战斗。选项虽然有4人，但实际上只能从**キサラギ**、**ラン**和**サコ**之间进行选择。这里推荐选择物理攻击力最高的**サコ**，能让之后的进程稍稍轻松一点。教学战斗胜利后即可直接前往B3F。





B3F

一路前进来到③处，调查光球进入，会有关于营地的教学。休息一下后来到④处与**ミウ**对话，获得惩戒道具“**やわらかムチ**”，解放惩戒内容“**スパンキング**”。回到营地，让多1名队员习得“**たたかう**Lv1”后，再去④处与**ミウ**对话。现在队伍中物理攻击力排名是**サコ**＞**キサラギ**＞**ラン**＞**アリス**，强烈建议让攻击力最高的两名角色参与战斗（不要加入第三名，否则会影响队伍的整体攻击力。特别是**アリス**，在没习得“魔法で攻击”之前，都是累赘）。与**ミウ**对话，选择第一项发生强制战斗，敌人并不难对付，只要注意攻击角色的HP在其大招的安全线以下时，用道具回复一下即可。不参与战斗的两人死了也无所谓，事后去营地回复一下即可。之后就可以直接前往B2F。



B1F

试练之间

ヒメカミ心愿1

シン心愿3-1

B2F

沿路前进，在紧闭的大门前触发寻找钥匙的剧情。然后依次前往⑤、⑥处击倒敌人，拿到宝箱中的“第832-01键”。敌人会大量掉落回复道具，因此遇到危险不要吝啬，赶紧吃药。拿到钥匙后回到⑦处，调查大门即可打开大门a。往东南方前进，击倒⑧处的拦路敌人后可回收一个宝箱，然后直接前往B1F。

回复药S×3

第832-01键

DOWN

看板

休憩チケット×2

サコ心愿1

回复药S×5

UP

B2F

30 OP

アリス心愿1

B1F

全体回复药S×3

50 OP

第832-02键

ラン心愿1

CAMP

DOWN

看板

复活药S×2

第832-03键

B1F

来到中央营地处发生剧情。之前存够一定的OP后，现在可以一口气提升队伍的战斗力了。要击倒本迷宫的BOSS，ラン的“全员防御”和サコ的“ラッキ-パンチ”是必不可少的，而小编建议玩家在这里多花一点时间，将アリス的“魔法で攻击”也习得（OP储存到90以上，就能一口气习得），这样就能打得非常稳定了。另外キサラギ的“お宝ハント”如果有空余OP也建议习得，这样回复道具就能从敌人身上盗取，玩家可以将全部OP专心用于惩戒。

前往地图上⑨→⑫的地点将拦路的敌人收拾掉，并获得“第832-02键”和“第832-03键”，来到⑬的位置调查大门即可打开大门b。一路北上来到试炼之间，就要面对关底BOSS**オ-バ-イ-ト**。

BOSS

オ-バ-イ-ト

HP	550
弱点	无

本战算得上是BOSS的教学战，オ-バ-イ-ト的攻击方式只有通常攻击、单体强攻击、以及蓄力一回合后的全体攻击“オ-バ-タックル”。只要记得蓄力后一定选择ラン的“全员防御”指令，然后注意回复的同时用最大伤害的招式打，然后回复道具储备足够，应该能够稳定取胜。BOSS身上可盗取的道具是“全体回复药S”，在前期算是不错的回复道具，在确立优势的时候可以抽空偷取一个。



战胜BOSS后，获得惩戒道具“ビリビリ棒”，解放惩戒内容“电气パッチン”。继续向北即可进入新的迷宫“泥ノ试练”。

第1层·泥ノ试练

本迷宫的主要目的是集齐同伴。新加入的成员有ユコ、トモエ和シン，她们的特征分别是治愈辅助白魔法师、一击必杀物理强攻型和魔法指挥官型。由于三人分别于2F、3F和4F加入，玩家有足够的时间来熟悉她们的战术特征。还有本迷宫的敌人基本上全都是炎属性弱点，サコ的技能“ほのおパンチ”和キサラギ的连携技“火炎爆裂拳”将成为本迷宫的主轴技能。另外本迷宫的敌人虽然会散布猛毒异常状态，但解毒药基本都会在战后掉落，因此完全没有必要消耗OP去商店购买。

1F

刚刚上到这一层，应该会发现敌人的强度提升了不少，连杂兵都抵得上上一个迷宫的半个小BOSS。因此建议在营地旁边练一下级，全员至少完成“**スパンキング**”的全部四项内容。有耐心的话最好也习得**サコ**的“**ほのおパンチ**”，会让之后的探索轻松不少（优先习得**サコ**的地图技能“**おおごえ**”，能提升不少遇敌效率）。

队伍打造得差不多之后（平均等级6～7级左右），往营地西边前进，穿过大门后会发生大门封闭的剧情。不过不用担心，调查①处的开关就能打开这扇大门a。按照同样的要领前往②和③处，分别打开大门b和c，回收全部宝箱后即可进入下一层。

2F

沿路前进发生剧情，之后前往④处，发生与脱队成员之一**ユコ**的对话剧情。**ユコ**会让玩家按顺序收集“**くさい叶つぱ**”→“**冷たい泥**”→“**草つゆ**”三件道具，根据地图显示的位置一一完成，每找到一个都要去④处报到一次。跑腿完成后打开a大门，前往⑤处有一场强制中BOSS战。**ドレッドアイ**（HP750，弱点：炎）主要输出手段是猛毒状态攻击，特别是能给全员同时附加猛毒，队伍平均等级不足7级的话，会被拖入消耗战，反之则可以打得比较稳定。全员中毒的时候，比起一个个分别解毒，不如用全体回复道具撑过去比较好，至少不会陷入刚解好毒又被BOSS上毒的恶性循环。本战前必须习得**サコ**的技能“**ほのおパンチ**”，不然伤害跟不上。

击倒**ドレッドアイ**后**ユコ**加入，记得同样要惩戒之后才能参与战斗。现阶段**ユコ**不抗打，又缺乏清理杂兵的攻击技能，建议让她习得地图技能“**オ-ルヒ-ル**”后就放置在后列，专职回复。之后前往⑥处调查开关，即可打开b大门，通向3F。通向3F的楼梯旁有一个隐藏的蓝色宝箱，靠近后才会显示，里面是**ユコ**的连携技“**サコ・パンチ！**”。第一次遇到这个蓝色宝箱是剧情出现，以后则需要玩家自行去探索，务必要多加留意。另外地图的西南角落有一个封闭的大门打不开，现在不用在意，这是触发后期特定结局时才会进入的区域。



3F

本层开始会成群出现名为**マッド・ビ–**的蜜蜂型敌人，速度极快，基本上可以抢先我方全员出手。强烈建议在上3F前，让**ラン**习得“**リベンジ**”技能，可以有效克制这种敌人。

沿西边前进触发追赶**トモエ**、a大门闭锁的剧情。来到⑦处调查开关，打开b大门。回到⑧处调查大门，触发请求**トモエ**开门的剧情，原地等待一定时间后a大门即会打开。穿过b大门往东北方前进，来到中央营地区域发生c大门闭锁的剧情。接下来要前往⑨、⑩和⑪三处调查开关，但是每次调查后都会与中BOSS**ドレッドアイ**战斗，要点跟2F相同，战后多多利用营地回复。另外⑩的旁边能找到“**古びた木刀**”，但是立刻就被**ラン**扔掉了，不过玩家也不用担心，这是日后与角色剧情相关的道具，这里是否调查都不会构成影响（以后还会有不少这样的道具，均是同理）。三处开关都调查之后，回到⑫处调查c大门，可触发开门剧情。北上来到⑬所示之处，**トモエ**加入队伍。现阶段她的特征是物理攻击力全员最高，拥有实用的全体攻击技，但防御力和速度都是垫底级别，要注意保护。

トモエ加入后，回收所有的宝箱即可进入4F了。注意本层也有蓝色宝箱，里面是**キサラギ**的连携技“火炎爆裂拳”，不要漏掉。







4F

沿路前进会与**シン**相遇，不过她似乎没有加入队伍的打算。继续追着**シン**前进，在营地区域发现她被关在了b大门后面。接下来老规矩找机关开门，按照地图上⑭→⑰的顺序调查机关，会依次打开a、c、b三扇大门（⑯处机关的右边有蓝色宝箱，里面是**サコ**的连携技“**サコ・エ–ル！**”）。b大门打开后，来到⑱处会有强制战斗，同时对上两只中BOSS**ドレッドアイ**。战胜后**シン**加入队伍。她的特征是发动指挥官指令以魔法攻击，而场上有对应指令的队员时，可以进行不消耗MP的特定追击，属于特化对BOSS战的角色。

至此除剧情大后期外，队伍全员全部到齐，穿过c大门继续北上就能进入试练之间⑲处，与关底BOSS对战。作为战前准备，**シン**必须习得“**OPRファイア**”，而**ラン**必须习得“**ガ–ドシフト**”，这两招是BOSS战的关键技能。另外在完成**シン**的心愿1时，一定要先将**トモエ**惩戒至习得技能“**菊一文字**”，才能顺利达成（详细攻略方式参见系统的“心愿”部分）。

BOSS エレキグリ–ド



HP	2625
弱点	炎

这是第一个能够二次行动的敌人，计算队员HP残量时一定要考虑到这一点。BOSS的所有攻击都是物理攻击，要注意保护场上物防低的成员。其最有威胁的招式是蓄力后的“マッハエイト”，是全员随机8次攻击，如果运气不好集中在一个角色身上，除了ラン以外的角色基本都是秒杀。这一战的要点是速战速决，拖得越久越难打。出战成员推荐キサラギ、ラン、サコ和シン，シン靠“OPRファイア”指挥サコ追击，サコ的“ほのおパンチ”和她与キサラギ的连携技“火炎爆裂拳”都是主力输出技能。ラン则负责以“ガ–ドシフト”提升全员防御，当BOSS蓄力后则一定要选择“全员防御”指令。队伍平均等级在11级左右的话，应该能打得比较稳定。



战胜BOSS后，获得惩戒道具“ナゾのえきたい”，解放惩戒内容“ぬるぬる调教”。继续向北即可进入新的迷宫“炎ノ试练”。不过在这之前，如果OP还有剩余的话，则建议集中强化アリス，习得她的“ヒエ–ル”，在下一个迷宫会有极大的用处。

第2层·炎ノ试练

本迷宫包括关底BOSS在内，所有的敌人几乎都是冰属性弱点，因此拥有冰属性攻击手段的アリス、シン和トモエ会大显身手，相反サコ基本上就只能待在后列了。アリス的“ヒエール”和“ミナヒエール”、シン的“OPRフリーズ”应该尽早习得。在2F拿到トモエ的连携技“冰结剑カッチン”后，トモエ和アリス同时在场时，只要面对复数敌人，极高几率在第一回合就提案这招，可以超高效率地全灭敌人，非常适合在营地旁边刷经验与OP。当等级提升到一定程度后，依靠アリス的地图技能供给MP，整个队伍基本可以靠这招横行于这个迷宫了。另外キサラギ的异常状态攻击也在此迷宫解放，附加猛毒和麻痹的两招应该尽早习得，在BOSS战中能有上佳表现。

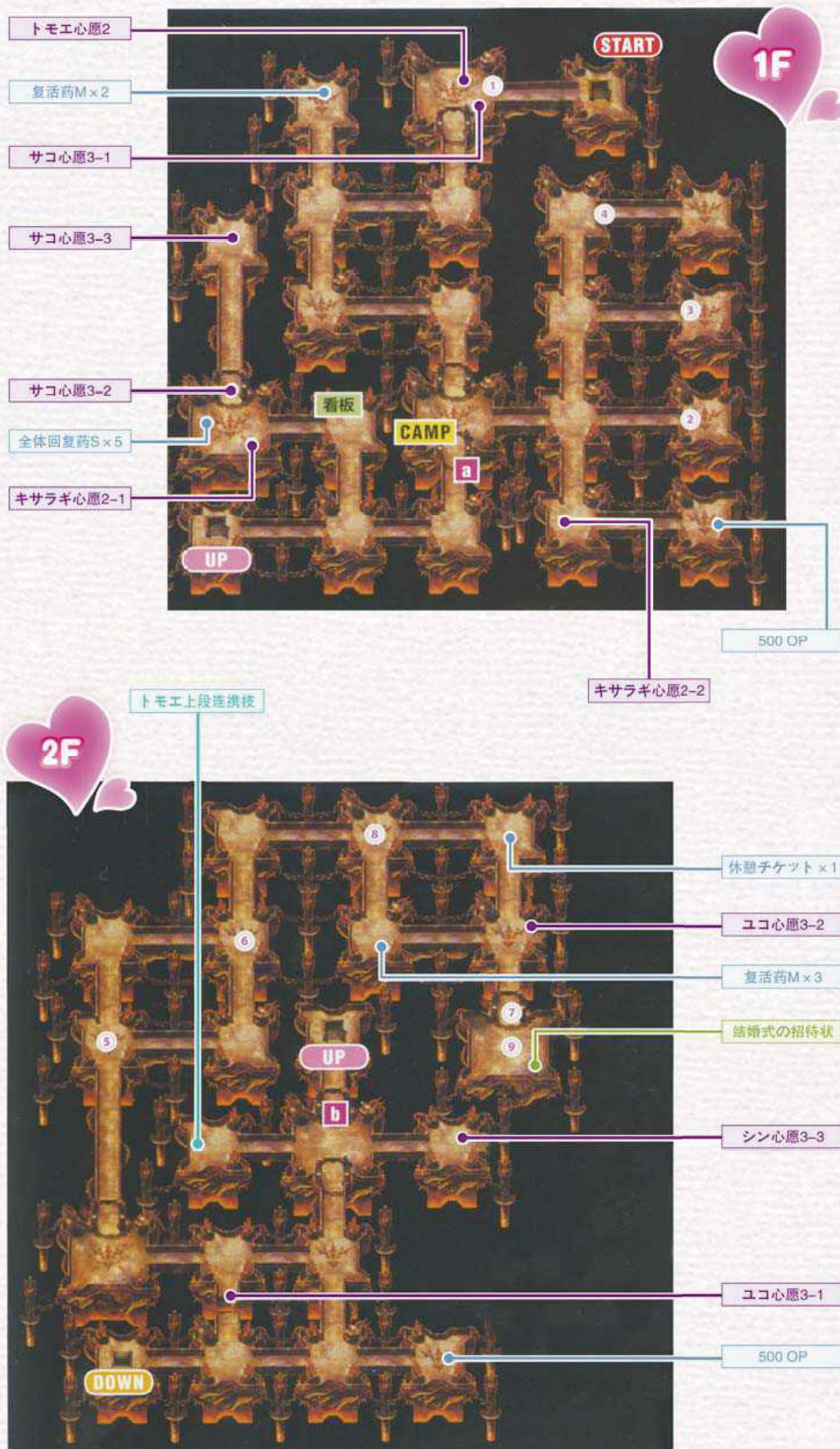
1F

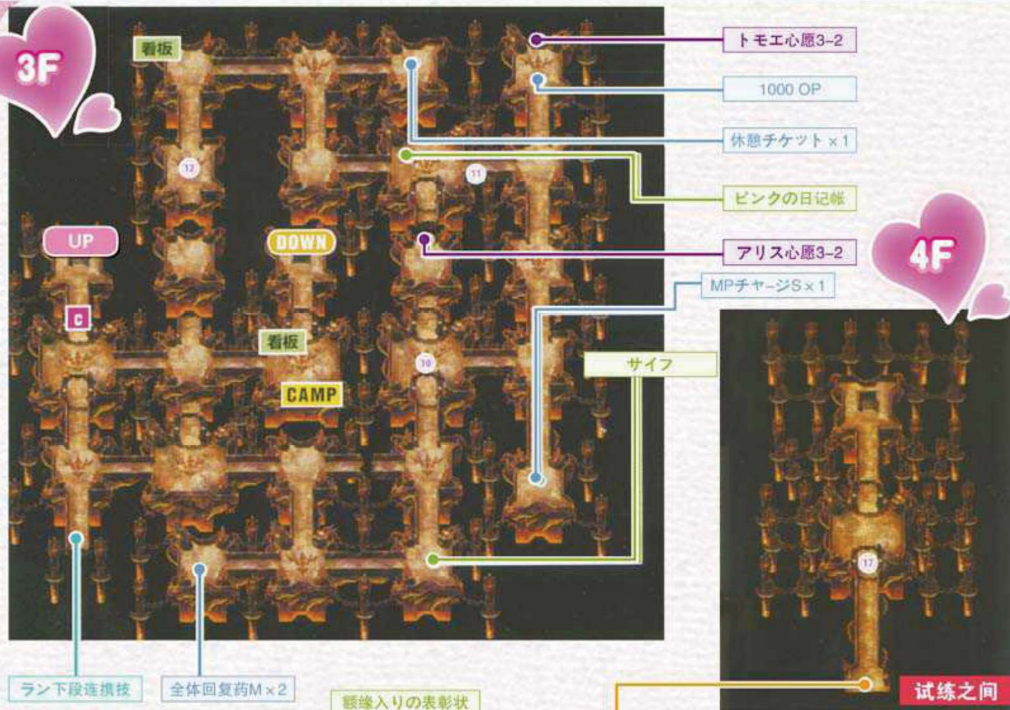
往前走不了几步就要在①处与关底BOSSバーンレイジ-展开战斗，不过3回合后战斗自动结束，全力自保就好，战后队伍会全回复。一路向南前进，途中会遇到本层的四天王BOSS，不过它一看见众人就逃跑拒战，为了击倒它，得先依靠**アリス**的超能力预言它的逃走路线。在中央营地处向东前进，依次前往②、③处触发剧情，然后前往④处即可展开与四天王之一——Mr.**デ-モン**（HP1540，弱点：冰）的战斗。这个BOSS的主要技能为单体炎魔法攻击、蓄力后的**“のしかかり”**（单体物理大伤害）以及蓄力后的“**大暴れ**”（全体两次物理伤害）。不过针对其冰属性弱点打的话，也并不难对付。战前建议在营地处刷一下OP，把**シン**的“OPR**フリ-ズ**”习得，就能轻松过关了。战后a大门开启，回收宝箱后即可前往2F。

2F

首先参照地图，来到b大门左侧回收蓝色宝箱、**トモエ**的连携技“冰结剑**カッチン**”，这样一来就有瞬间结束杂兵战的实力了。回头来到地图西南侧，会发生一段小剧情，之后本层四天王BOSS出现，并开始逃跑。来到⑤处，BOSS会继续往上逃跑，继续跟上的话，BOSS会出现在⑥的位置，然后开始在⑤和⑥之间以顺时针方向绕圈。追逐数圈之后，**シン**会提议以逆时针方向追逐。当BOSS位于⑥的位置时，以逆时针路线从下方接近它的话，它就会往上走，逃离这个循环。如果想节省时间，一开始就以逆时针方向追逐的话，虽然BOSS会暂时脱离⑤和⑥的循环，但会在⑦和⑧之间继续绕圈，结果还是必须等到触发**シン**的剧情。剧情触发后，继续追赶BOSS能将其赶到⑦的位置，会发生BOSS消失的剧情。此时**トモエ**会提议返回⑧的位置，遵照她的指示从⑦和⑧之间往返两次，最后返回⑨的位置，就会跟BOSS展开强制战斗，因此建议第二次回到⑧的位置时，最好返回1F的营地休整一下。

BOSS是四天王之一——Mr.**インビジ**（HP1628，弱点：无）。这个BOSS的攻击手段只有单体攻击（被攻击的对象还会提升ATK）和全员随机2次攻击，本体并不可怕。但它能够召唤杂兵**フレイムボウ**，这种杂兵能进行全员火属性魔法攻击，非常棘手，且场上最多存在两只后会大幅提升团灭的危险性，因此一定要优先解决。**フレイムボウ**是冰属性弱点，利用**トモエ**的连携技和**アリス**的冰属性群攻技能收拾掉是最稳妥的。由于本战没有太多物理威胁，**ラン**就不用上场了，推荐成员为**アリス**、**トモエ**、**シン**和**キサラギ**。战后b大门开启，前往3F（⑨处右下角会有**トモエ**的剧情相关道具，现在不构成影响，可以无视）。





3F

楼梯门口就是久违的营地，赶紧提升一下队伍的实力。有了“冰结剑**カッチン**”后，赚取OP的速度不是一般的快。建议这里发奋一下习得**トモエ**的“居合い”，就能在杂兵战中形成“冰结剑**カッチン**”群攻、“居合い”单体秒杀的绝佳节奏。往西边前进一点即可遇到本层的四天王BOSS，老样子一照面就逃跑。沿路前进（西南角落有**ラン**的连携技“∞**スマッシュ**”，不要漏掉了）追赶BOSS，来到⑩的位置会发生剧情，**サコ**为了监视BOSS而暂时离队，不过当队伍来到⑪处时会发生剧情并归队。接下来前往⑫处，剧情后就会展开与BOSS的战斗。

BOSS是四天王之一——Mr.**ビ－スト**（HP1848，弱点：冰）。能够二次行动，攻击技能为单体炎属性和全体炎属性攻击。对准冰属性弱点轰炸就能轻松取得胜利。胜利后c大门开启，可进入4F。

4F

来到本层发生剧情，四天王的最后一名BOSS隐藏在众多敌人之中。首先靠近地图上写有⑬位置的六个房间查看，之后**シン**会挑衅全部敌人让它们追赶过来。前往营地下方的⑭处发生剧情，**キサラギ**识破了BOSS的正体，BOSS则会逃向地图左上角⑮的位置。回收完通常宝箱之后，在商店补充一下解毒药和解麻痹药，即可赶过去与其战斗。

BOSS是四天王之一——Mr.**ハンド**（HP3000，弱点：无）。其主要的攻击方式是提升自身的ATK，然后对全员随机两人施加附带猛毒和麻痹状态的单体物理攻击。虽然皮厚肉糙且没有弱点，但注意回复异常状态的话，应该不会陷入苦战。胜利后d大门开启，在⑯处（右侧有蓝色宝箱，里面是**キサラギ**的连携技“HP**ハント**斩り”）调查e大门即可将其打开，北上即可进入试练之间，在⑰处挑战关底BOSS**バ－ンレイジ－**。不过在此之前，建议全员的等级先突破20，并且**ユコ**必须习得“**キュア**”、**アリス**必须习得“**ヒエ－ル**”、**シン**必须习得“OPR**フリ－ズ**”，才能打得比较稳定，否则会是一场苦战。

BOSS バ－ンレイジ－



HP	6000
弱点	冰

这是个非常强力的BOSS，虽然有着冰属性弱点，但攻击方式丰富，还有自我强化和回复能力。主要使用的招式为全体炎属性攻击、全体麻痹+猛毒附加攻击、召唤杂兵フレイムボブ、以及蓄力后的单体大伤害攻击。另外在其体力不多的时候，还会发动HP1000回复、全能力强化并每回合HP3000回复的BUFF。其中最有威胁的是全体麻痹+猛毒附加，能瞬间夺走全员的行动能力，很可能导致全灭，因此要以ユコ的“キュア”来对抗。蓄力后的单体攻击对于不防御的角色来说是即死级伤害，不过如果看到冰属性攻击提案出现，也可以舍命发动攻击来换取大回报，毕竟一人死亡还不足以导致全灭。当BOSS发动全能力强化和回血BUFF时，我方也要换上攻击手全力抢攻，否则输出跟不上BOSS的回复速度，会越来越难打。本战推荐成员为ラン、シン和アリス，ラン负责防御，シン和アリス负责输出，而第四名成员平时可以用トモエ或キサラギ来打攻击或异常状态，危险时则换上ユコ来回复。队伍平均等级在20以上应该就能稳定过关了。



战胜BOSS后，获得惩戒道具“羽ほうき”，解放惩戒内容“さわさわ指导”。继续向北即可进入新的迷宫“冰ノ试练”。不过在这之前建议集中强化一下ラン，至少习得她的“エレキアタック”，对下个迷宫有属性上的优势。当然最好是能发奋一下习得“MAXリベンジ”，这是高威力的雷属性反击，等于变相的全体高威力雷属性攻击，在下一个迷宫的效果极佳。

第3层·冰ノ试练

本迷宫的剧情展开分为前、后半段。前半段主要为剧情移动，队伍成员虽然忙于离队与归队，但移动中不会遇敌，只会遇到几场简单剧情战斗，玩家不用太担心。后半段剧情全员归队后，会从1F开始重新正式探索迷宫，同时也会恢复遇敌状况。

本迷宫内敌人几乎都是雷属性弱点，ラン的雷属性群体攻击技“サンダ-ボルト”有特效，但她毕竟不是魔法攻击角色，因此不能太看重这招的伤害。“MAXリベンジ”才是她的主力歼敌技，要尽早习得。对强敌战中，尽早习得アリス的“シビレ-ル”和シン的“OPRショック”，能够造成相当有效的输出，特别是アリス发动魔法前配合“タメ-ル”的话，能够打出极其可观的伤害，至少在面对关底BOSS前一定要习得。

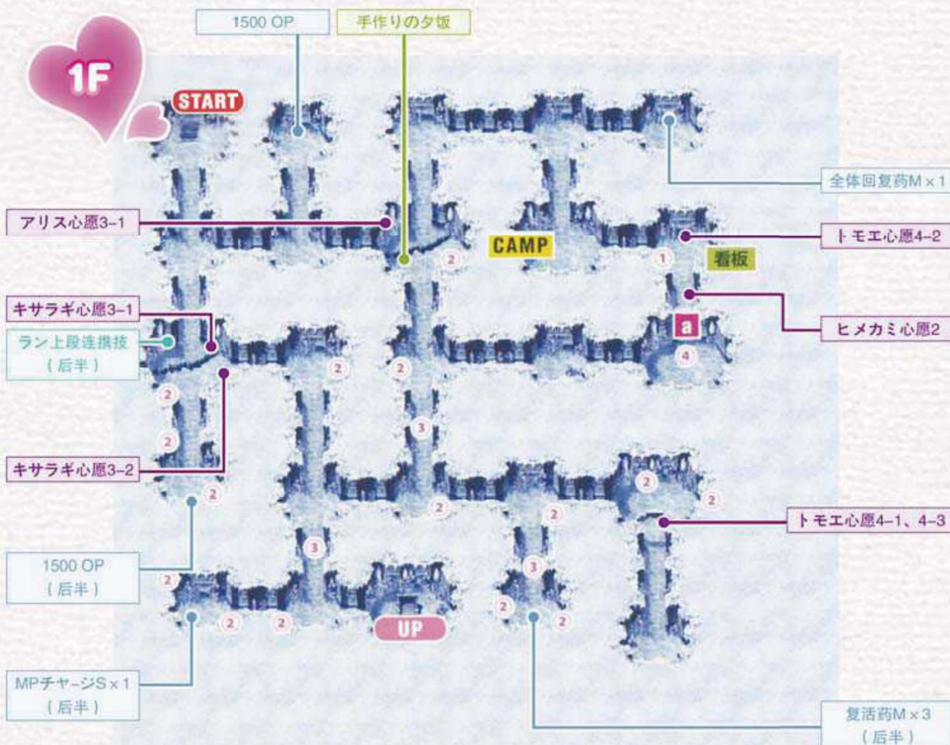
至于OP赚取方面，在2F获得トモエ的连携技“落雷剑ショック”后，让トモエ和ラン首发上场，就能跟上一个迷宫一样瞬间秒杀或重创杂兵。

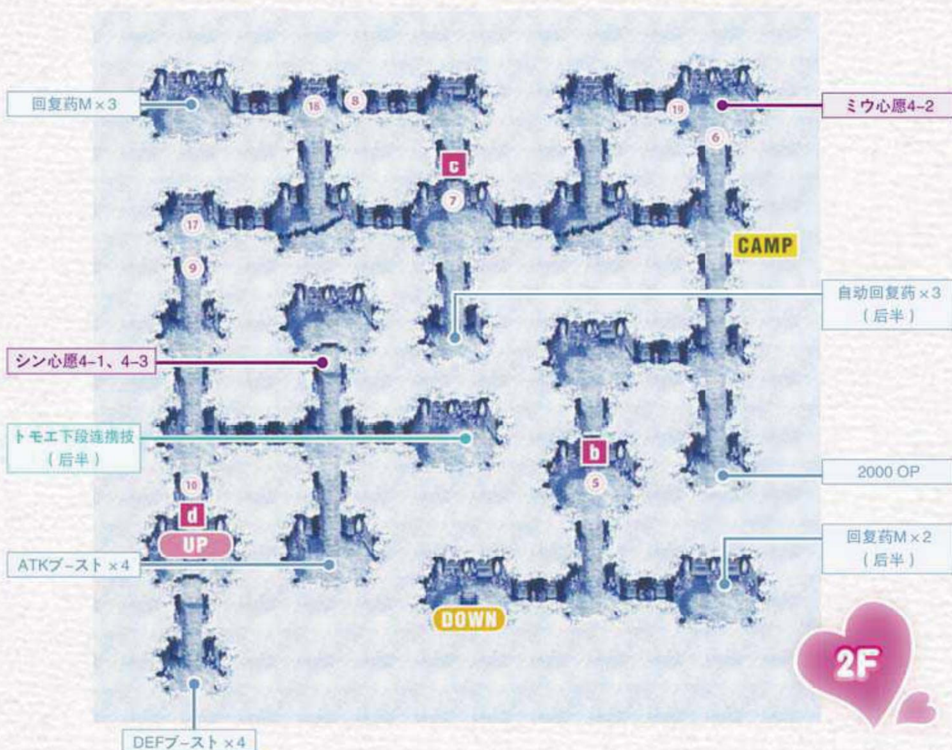
1F（前半）

沿路移动回收一个宝箱后，发生与**ヒメカミ**相遇的剧情，接着回收东北角的一个宝箱后，来到营地区域。向东边前进来到①处，调查a大门发生剧情，**ラン**、**キサラギ**和**アリス**离队。接下来前往地图上15处标注有②的地方，调查发光的道具，寻找真正的钥匙。而地图上标注有③的地方会发生强制战斗，一共3场，难度均不高。找到钥匙后返回④处，却发现a大门已经打开，三人不知所踪。众人只得先前往2F。

2F（前半）

来到⑤处调查b大门发生剧情，**サコ**的等级强制降为1并无法获得经验值。回收东南角的宝箱后，继续北上到⑥的位置会有一场强制战斗。胜利后继续前进的话，⑥的位置会重新出现敌人，因此无法返回之前的营地。来到⑦处调查大门c发生剧情，**ユコ**和**トモエ**离队。继续前进来到⑧处，**キサラギ**和**アリス**归队。队伍重新变回4人，在⑨处会有一场强制战斗，依旧没有难度。一路南下在⑩的位置调查d大门发生剧情，**サコ**离队，余下众人前往3F。





3F（前半）

进入3F后，立刻在⑪处发生**ラン**归队的剧情。⑫处调查e大门，**シン**的等级强制降为1并无法获得经验值。接下来在⑬和⑭处都会有强制战斗，难度不高。半路上再次遇到**ヒメカミ**，在她的带领下来到⑮处，发生全员离队的剧情。之后调查f大门，失去1OP即可通过。一路走到东南角、通向4F的楼梯（⑯）处，发生剧情，沿途紧闭的大门全部开启，就此返回2F。

2F（前半）

来到2F的⑰处，发生大段剧情，地图上的大门全部开启，**サコ**和**シン**的等级复原，之后**アリス**归队。接着来到⑱处，**ユコ**、**トモエ**和**サコ**归队。来到⑲处位置，**ラン**、**キサラギ**和**シン**也归队。至此全员到齐，并与操控幻觉的幕后黑手——本迷宫关底BOSS**アイスデザイア**展开强制战斗。第一次与它见面，它的实力并不太强，HP3000，弱雷属性，攻击方式也只有单体混乱和单体麻痹攻击，很轻松就能击倒。

战斗结束后强制回到1F的营地。自此迷宫探索进入后半段，遇敌系统重新启动，惩戒时的台词会发生变化，战斗BGM也会改变。

3F

MATブースト×4（后半）
携带电话
复活药M×2（后半）
CAMP（后半出现）
完全复活药×2（后半）
2000 OP（后半）
全体回复药M×2（后半）
混乱消し×5（后半）
DOWN
UP

4F

试练之间

4F

2500 OP
全体回复药M×2
MDFブースト×4
CAMP
サコ心愿4-1、4-3
万能药×3
MPチャージS×1
DOWN
5000 OP
アリス下段连携技
レコーダー

1~3F（后半）

重新探索迷宫，一路回收宝箱前进即可。注意重新配置的宝箱中有两个蓝色宝箱，分别位于1F西侧和2F中央，里面分别是**ラン**的连携技“**ミナハイガード**”和**トモエ**的连携技“**落雷剑ショック**”。特别是后者，建议利用**ラン**的地图技能“**警戒移动**”尽早取得，之后再进行练级和探索都要轻松得多。

4F

在⑳~㉒三处会有三场强制杂兵战，都没有什么难度。一路穿过g和h两扇大门，往西北角落㉓处进发，就可以在本层的营地先回复休整一下，然后调查i大门，与中BOSS**ジ・ウォール**展开战斗。**ジ・ウォール**（HP4500，弱点：无）最有威胁的招式是蓄力后使用的“**ライフスティール**”，效果为全体即死级魔法伤害+HP吸收，建议让几个对单体强攻型角色上场，尽早将其了结。击倒它后i大门开启，继续向上就可来到试练之间㉔处，挑战关底BOSS**アイスデザイア**。当然注意不要漏掉了西南角落的蓝色宝箱，里面是**アリス**的连携技“**オサボリナース**”。战胜BOSS后，继续向北即可进入新的迷宫“学び舍、16时の记忆。”

BOSS アイスデザイア



HP	9000
弱点	雷

这个BOSS的攻击力虽然不算突出，但异常状态攻击相当烦人，拥有“ブレインブレイク”（全体混乱）、“冰结の针”（单体伤害+麻痹），以及蓄力后的“アイスブリザード”（全体魔法伤害+麻痹）三个招式。队员的异常状态引发的全体防御指令失败是可能导致团灭的最大不安因素，因此这里一定要习得ユコ的“キュア”来对抗，另外记得带满“麻痹消し”。本战推荐成员为ラン、アリス和シン，针对BOSS的雷属性弱点，以シン的“OPRショック”三连和アリス的“タメール”→“シビレール”来造成高效率输出。剩下一名位置让ユコ负责回复异常状态，平时可以让キサラギ上场打毒异常状态蹭血。队伍平均等级在26以上的话，应该能够轻松获胜。



第4层·学び舍、16时の记忆。

本迷宫并没有什么特别的机关，而是重视剧情发展，玩家可以在这个迷宫了解到少女们生前所犯下的罪孽。以流程发展来说，成员们会依次经历“重现过去→看到自身罪孽之影而陷入消沉→在该成员脱队的情况下前往之前的迷宫寻找罪孽之证→回到本迷宫与该成员回合→展开与罪孽之影的中BOSS战”这样的流程。该流程重复7次后，即可迎来关底BOSS战。

在角色培养方面，除骑士化惩戒外，其余内容均已开放，而高等级惩戒需要的OP量也均非常巨大，因此若是没有耐心全部培养，可以先重点培养攻击能力出类拔萃的アリス、トモエ，以及可习得优秀复活技能“ソウルセ-ブ”的ラン。其中特别值得一提的是トモエ的“つばめ返し”，全体即死效果专治各种疑难杂症。

1F

首先迎来的是**トモエ**的直面罪孽环节。穿过教室①处一路前进，来到南边②处的三个连续教室，与三个教室中所有的灵魂对话后，影**トモエ**就会出现在大门a前③的位置。与其对话后，**トモエ**会暂时离队，玩家要前往“炎ノ试练”的2F寻找**トモエ**的罪孽之证。前往“炎ノ试练”2F东北角有“！”的地方（以下同），会遇到一场小BOSS战，对战**デスビ-スト**（HP5500，弱点：冰），上**アリス**轰炸即可轻松获胜。胜利后可在其身后找到**トモエ**的罪孽之证“结婚式の招待状”。之后返回“学び舍、16时の记忆。”1F的③处与**トモエ**对话，**トモエ**就会归队占据1P位置，然后与BOSS春川朋（HP4500，弱点：无）对战。影BOSS基本上都继承了本体角色的特性，春川朋的物理攻击力极高，有全体物理攻击技能“狮子舞”，单体物理攻击+ATK下降技能“御所车”，以及蓄力后的全体物理两次伤害大招“**つばめ返し**”。本战注意让**ラン**提升全员的物理防御能力，应该不难对付。击败BOSS后a大门开启。

穿过a大门向上前进，途经右上角的教室，会进入**キサラギ**的直面罪孽环节。进入北边④处的教室，打开6个摆在一起的剧情宝箱，右侧的⑤处就会出现影**キサラギ**。与其对话后，**キサラギ**会暂时离队，玩家要前往“冰ノ试练”的3F寻找**キサラギ**的罪孽之证。前往“冰ノ试练”3F东北角会遇到一场小BOSS战，对战**アイスウルフ**（HP5500，弱点：雷），同样轻松搞定。胜利后可在其身后找到**キサラギ**的罪孽之证“携带电话”。之后返回“学び舍、16时の记忆。”1F的⑤处与**キサラギ**对话，**キサラギ**就会归队占据1P位置，然后与BOSS如月恭子（HP4800，弱点：无）对战。BOSS的攻击方式为全体物理伤害+猛毒附加的“ベノムバスタ-”、单体物理伤害+HP吸收的“HPハント”，以及单体物理伤害+麻痹附加的“麻痹斩り”。异常状态可以靠**ユコ**来对策掉，麻烦在于“HPハント”的吸血效果依附于其造成的物理伤害，因此全员一定要随时保持高防御，避免进入不断回复的拉锯战。另外BOSS自身免疫异常状态，**キサラギ**自身就把位置空出来好了。击败BOSS后b大门开启，进入2F。



キサラギ剧情道具

- バトンのバッグ
- クッテのサンダル
- チハニ-のリング
- エメルスのサイフ
- チャネルのリップ
- フラタのチャ-ム

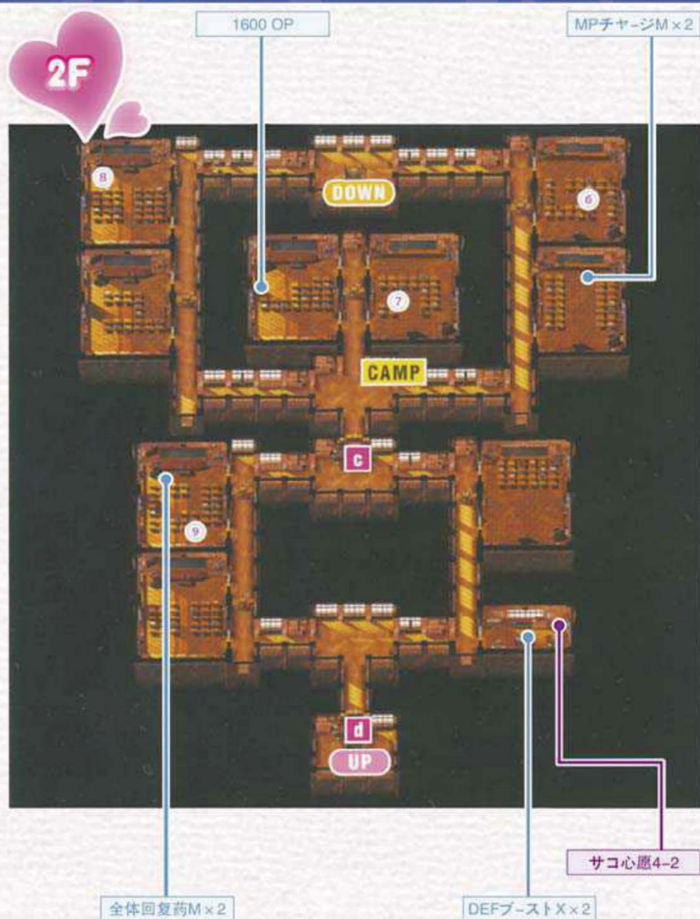
1F

- ラン心愿4-1
- ラン心愿4-2
- ラン心愿4-3
- 全体回复药M×2
- 回复药L×2
- 2000 OP
- 休憩チケット×2

2F

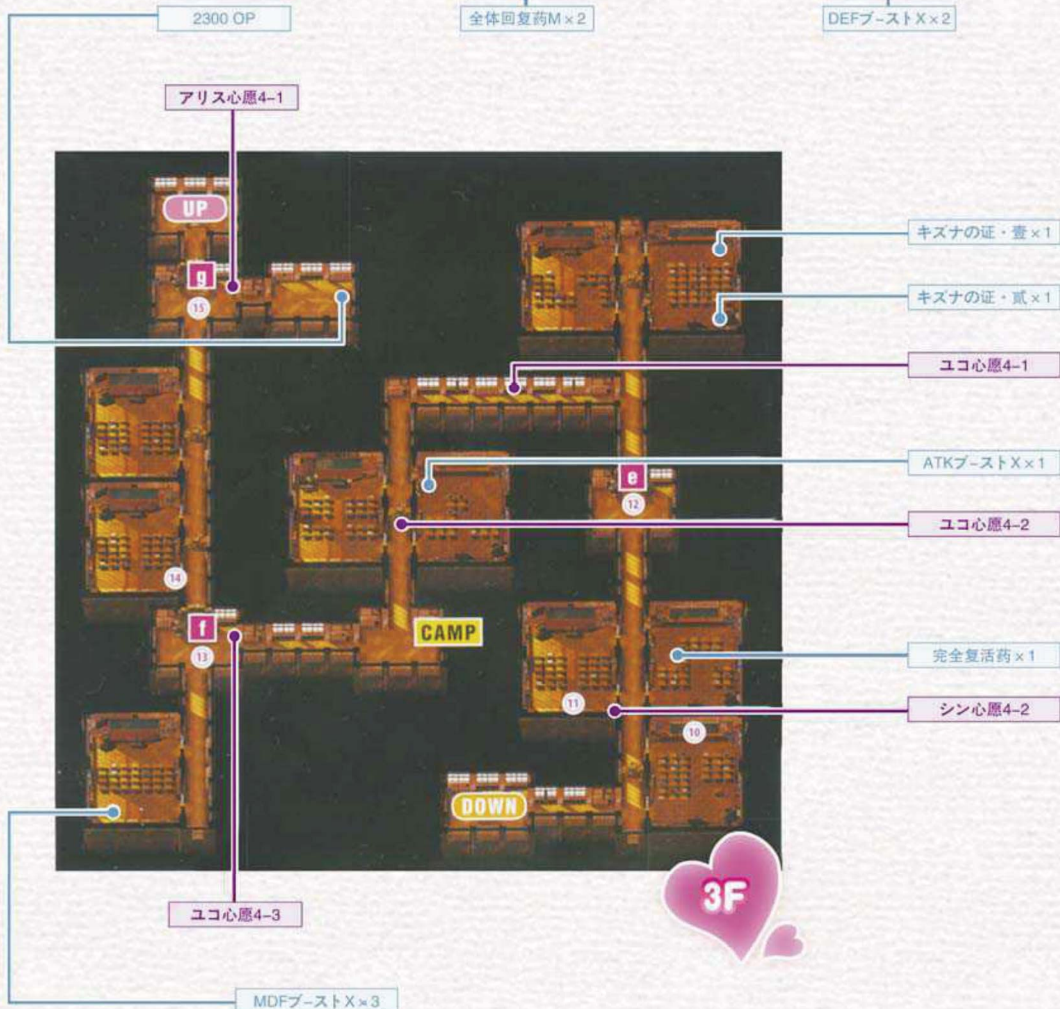
本层开始出现难缠的杂兵ゴ－レム，建议保持トモエ先发，以便先手秒杀。首先进入ラン的直面罪孽环节。在⑥→⑧处依次调查闪光道具，会触发影ラン的剧情，ラン会暂时离队，玩家要前往“泥ノ试练”的3F寻找ラン的罪孽之证。前往“泥ノ试练”3F东侧会遇到一场小BOSS战，对战14アイズ（HP5500，弱点：炎），注意它的全体猛毒攻击即可轻松获胜。胜利后可在其身后找到ラン的罪孽之证“古びた木刀”。之后返回“学び舍、16时の记忆。”2F的⑧处与ラン对话，ラン就会归队占据1P位置，然后与BOSS兰堂かよ子（HP3000，弱点：无）对战。BOSS拥有单体麻痹物理攻击与蓄力后的全体麻痹物理攻击，而物理防御力高到令人发指，建议以キサラギ的异常状态攻击来限制其行动，然后靠魔法角色来主攻。注意多准备一些麻痹回复药。击败BOSS后中央的c大门开启。

穿过c大门向下前进，然后进入东侧的教室，触发サコ的直面罪孽环节。从下方绕至西南角的教室后触发剧情，影サコ出现在⑨的位置。靠近她之后，サコ会暂时离队，玩家要前往“炎ノ试练”的3F寻找サコ的罪孽之证。前往“炎ノ试练”3F东北方向会遇到一场小BOSS战，对战デスビ－スト（HP5500，弱点：冰）。胜利后可在其身后找到サコ的罪孽之证“ピンクの日记帐”。之后返回“学び舍、16时の记忆。”2F的⑨处与サコ对话，サコ就会归队占据1P位置，然后与BOSS片木左子（HP4500，弱点：无）对战。这个BOSS可以两次行动，能够给自己上ATK大幅提升的Buff，还有回复异常状态、持续回血的“サコ・チャクラ”、单体5次物理攻击的“ほのおドリル”，以及全体3次攻击的“ほのおラッシュ”。异常状态对其效果不太理想的同时物理防御也比较高，因此还是以魔法攻击为主来将其击倒。建议开场让ラン和アリス发动连携技“ミナハイガ－ド”，就能打得比较轻松。击败BOSS后南侧的d大门开启，进入3F。



3F

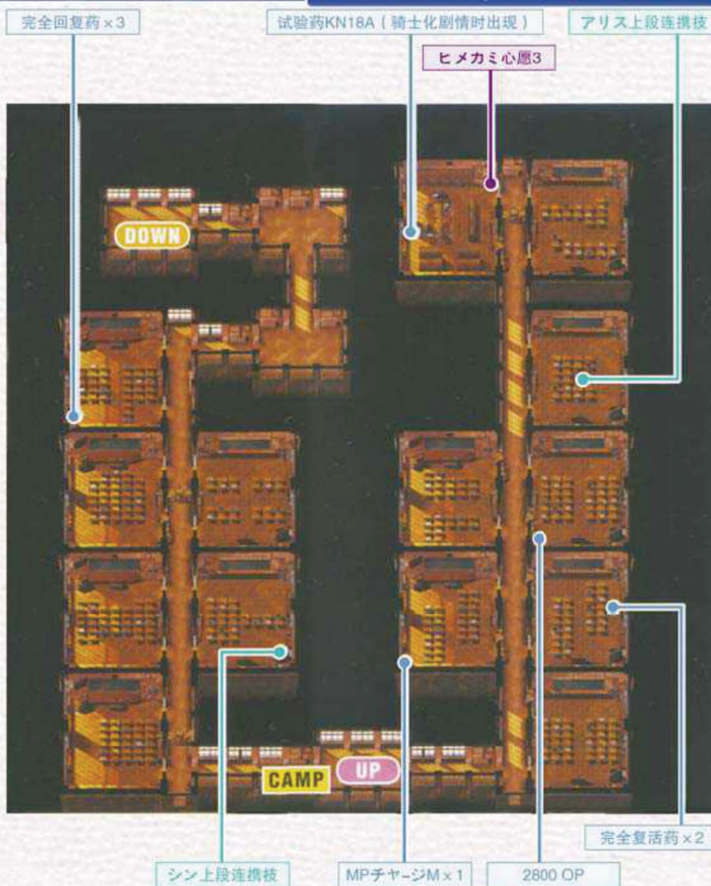
进入シン的直面罪孽环节。首先在⑩处调查黑板闪光点，然后在⑪处调查课桌闪光点，发生剧情后影シン会出现在⑫处。与其对话后，シン会暂时离队，玩家要前往“冰ノ试练”的1F寻找シン的罪孽之证。前往“冰ノ试练”1F中央北侧会遇到一场小BOSS战，与之前一样对战アイスウルフ。胜利后可在其身后找到シン的罪孽之证“手作りの夕饭”。之后返回“学び舍、16时の记忆。”3F的⑫处与シン对话，シン就会归队占据1P位置，然后与BOSS初来慎（HP4000，弱点：无）对战。该BOSS战与之前稍稍有点区别，初来慎会带着两个ギルドメンバ－出场，利用指挥官系“OPR”技能来指挥ギルドメンバ－对我方造成伤害。“OPRタ－ゲット”是OPR技的准备动作，有点类似于蓄力，不过ラン不会针对这个指令做出防御应对是一大麻烦。“OPRタ－ゲット”指定我方为目标后，BOSS和ギルドメンバ－下回合就会使用全体冰属性攻击的“OPRフリ－ズ”和全体炎属性攻击的“OPRファイア”，一旦成功伤害非常可观，因此虽然ギルドメンバ－被消灭后BOSS会重新召唤，不过还是应该先从ギルドメンバ－下手，以减少我方受到的伤害；“OPRタ－ゲット”指定他们自身



为目标后，下回合BOSS和ギルドメンバ–就会使用全体全能力提升的“OPRアシスト”和全体HP回复的“OPRヒ–ル”。敌人的魔法防御较高，本战应该以物理攻击为主，サコ的攻击技与トモエ的全体攻击是重要输出来源。击败BOSS后e大门开启。

穿过e大门来到中央会进入ユコ的直面罪孽环节。一路进入中央的教室会发生剧情，影ユコ出现在⑬的位置。与其对话后，ユコ会暂时离队，玩家要前往“炎ノ试练”的4F寻找ユコ的罪孽之证。前往“炎ノ试练”4F中央北侧会遇到一场小BOSS战，与之前一样对战デスビ–スト。胜利后可在其身后找到ユコ的罪孽之证“额缘入りの表彰状”。之后返回“学び舍、16时の记忆。”3F的⑬处与ユコ对话，ユコ就会归队占据1P位置，然后与BOSS片木右子（HP4000，弱点：无）对战。BOSS能够使用“アタックダウン”（全体ATK、MAT下降）、“リキュア”（体力持续回复）、“ライトボ–ル”（单体无属性伤害）、以及蓄力后的“ライトフォ–ル”（全体无属性伤害）等招式，其中又以“リキュア”的回复量最为抢眼，被降攻后火力不足的话会被拖入持久消耗战。本战建议以物理攻击为主，配合ユコ的降防和サコ的提升攻击Buff来打，尽量将其瞬杀。击败BOSS后f大门开启。

穿过f大门后，进入⑭的位置就是最后一名同伴アリス的直面罪孽环节。与教室里的所有灵魂对话，剧情之后影アリス出现在⑮的位置。与其对话后，アリス会暂时离队，玩家要前往“泥ノ试练”的4F寻找アリス的罪孽之证。前往“泥ノ试练”4F中央北侧会遇到一场小BOSS战，与之前一样对战14アイズ。胜利后可在其身后找到アリス的罪孽之证“ユ–リ教の手引き”。之后返回“学び舍、16时の记忆。”3F的⑮处与アリス对话，アリス就会归队占据1P位置，然后与BOSS水菜悠里（HP5000，弱点：无）对战。BOSS会使用“ヒエ–ル”（单体冰属性攻击）、“イタ–ム”（单体无属性攻击）、“アゲ–ル”（MAT上升）和蓄力后的“ミナヒエ–ル”（全体冰属性攻击+SPD下降），不过跟アリス的特性一样，物防极低。战斗要点可以参考之前对片木右子一战，以物理攻击瞬杀。BOSS的大伤害魔法以ユコ提升MDF来应对即可。击败BOSS后g大门开启，进入4F。





4F

直到来到南侧楼梯之前都不会遇敌，左侧部分可以安心探索。本层西南和东北方向各有一个蓝色宝箱，里面分别是シン的连携技“OPRベノム”和アリス的连携技“守ってカエ–ス”。全部宝箱回收后即可从南侧的楼梯进入屋顶，在⑯位置展开关底BOSS战，对战ディスペア。

BOSS ディスペア



HP	6500
弱点	无

这个BOSS带着三个核心出场，分别是アタックコア、ヒ–リングコア和アシストコア，各自司掌进攻、回复和辅助，并且独立拥有行动次数。由于三个核心的能力都很强，让它们自由行动的话简直毫无胜算，因此应该迅速一一予以击破，再去攻击BOSS本体。核心被击破后不会复活，建议按照ヒ–リングコア→アシストコア→アタックコア的顺序来攻击。ヒ–リングコア只会使用全体回复；アシストコア会使用单体全能力上升和单体全能力下降；アタックコア会使用单体8次攻击和全体随机4次攻击。而本体会使用单体2次攻击+混乱附加的“罪の手”、以及蓄力后的全体无属性魔法“破坏光线”，后者拥有即死级的威力，一定要用ラン的全员防御挡下。本战除了ラン必须在场防御蓄力大招外，没有特定的推荐人员，建议玩家利用至今为止的经验随机应变。队伍等级在30以上就能稳定战胜了。BOSS身上可以盗取到珍贵道具“キズナの证·壹”，建议如果有机会的话不要错过。



战胜BOSS后，向东即可进入新的迷宫“少女地狱”。不过在这之前建议回到4F的营地回复并存档一下，因为进入下一个迷宫立刻会有一场较为难缠的杂兵战（以玩家当前等级来看，实际上等同于中BOSS战），如果是残血队伍，很容易出状况。

少女地狱

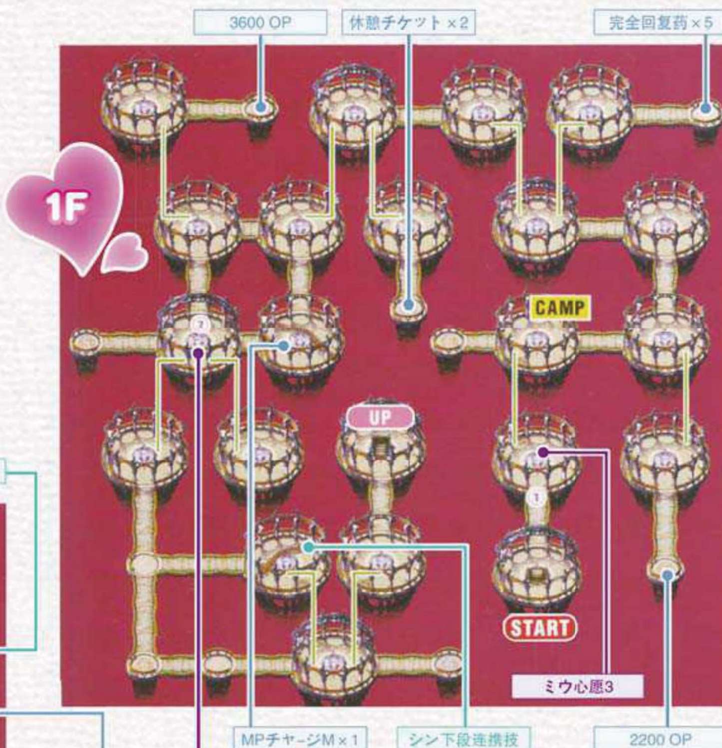
在独立的平台之间以传送阵进行移动的迷宫。由于传送的方向并不会直观地显示在小地图上，因此实际上走起来有些麻烦。基本规则是绿色传送阵纵向传送，蓝色传送阵横向传送。各个平台之间的传送路线已经用绿色线条标注在地图上，建议大家在攻略时参考。

从本迷宫开始往后，杂兵战中会出现持有即死耐性的敌人，因此トモエ的清场效率会大打折扣。建议在探索时记住持有即死耐性的敌人，选择稳定一些的方式击倒（某些敌人虽然持有即死耐性，不过并非100%，偶尔也可以尝试一下运气）。

1F

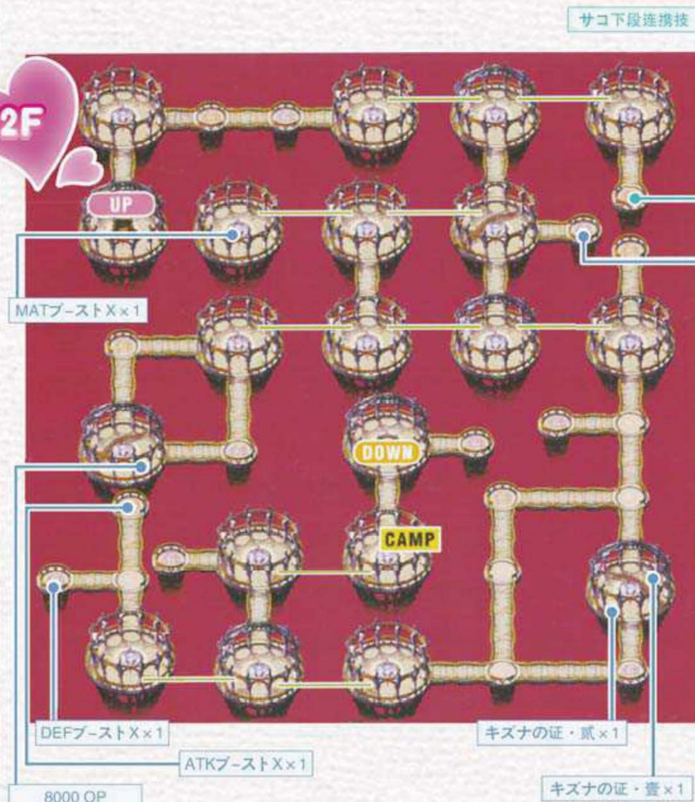
向北稍稍前进，即会在①处触发对**グレイトデビル**（HP7500，弱点：无）的强制战斗。虽然它会降低我方全员的物、魔防，并且附加麻痹状态，不过只要做好准备，应该也不会陷入苦战。本迷宫的杂兵相比前一个迷宫是飞跃性地变强，如果打得难受，不妨先在营地附近提升一下等级。一路回收宝箱来到西侧的②处，会触发与**ヒメカミ**的强制战斗。本战我方所有攻击不起作用，第5回合**ヒメカミ**会使用大招让我方全灭。剧情之后我方全回复，继续探索迷宫。另外此战从**ヒメカミ**身上可以盗窃到珍贵的“完全回复药”，可以让**キサラギ**出战试试看。

剧情战斗结束后，在迷宫的西南侧、一个被栅栏隔开的平台上，可以回收到蓝色宝箱，里面是**シン**的连携技“OPR**ヘイヴン**”。在中央南侧最后的传送之后会遇到好久不见的**ミウ**教官，得知整个更生系统的真相、以及**ヒメカミ**和骑士化的相关情报，剧情之后即可北上前往2F。



2F

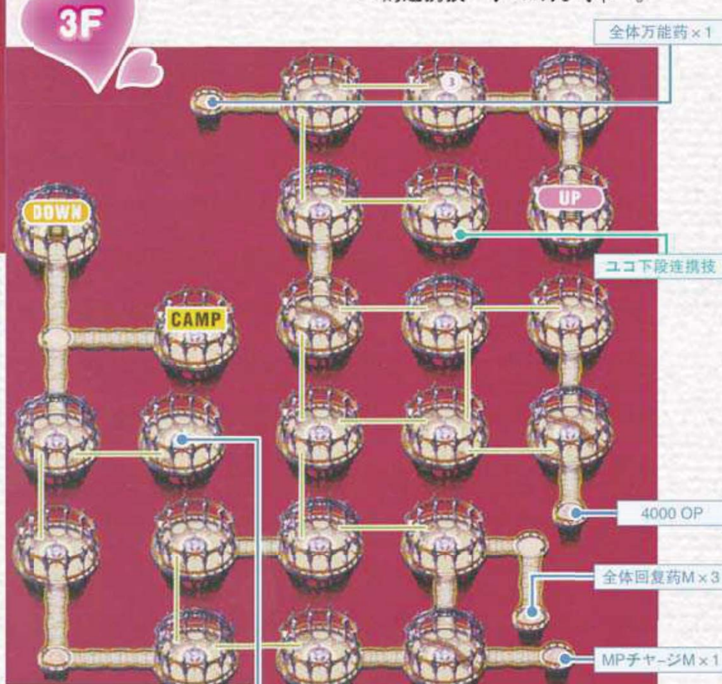
没有特别的剧情，一边听着**ヒメカミ**过去的心声，一边传送前往3F。注意不要漏掉东北角的蓝色宝箱，里面是**サコ**的连携技“**サコの**元气印”。



3F

东北角有一个蓝色宝箱，里面是**ユコ**的连携技“**バッドフェスタ**”。至此为止如果中途收集没有遗漏，那么全员的连携技应该已经集齐。在来到右上角通向4F的楼梯的浮岛后，会发生剧情，先返回“学び舍、16时**の**记忆。”的4F寻找关于骑士化的线索。

来到“学び舍、16时**の**记忆。”的4F的东北角有一场强制战斗，对战刚刚进入“少女地狱”时遇到过的**グレイトデビル**，打法依然不变。战胜之后在左侧教室调查地上的闪光点，即可获得“试验药KN18A”。之后直接前往“少女地狱”的4F。



4F

从本层开始，**グレイトデビル**会作为杂兵出现，玩家每场战斗后都需要谨慎调整全队状态，免得被打个措手不及。在地图西侧会遇到**ミウ**教官，跟着她来到④的位置，**ミウ**教官就会开启骑士化领域。进入闪耀着白色光辉的骑士化领域之后，队伍成员就会自动在⑤的位置排好，接下来玩家就要从中选择一名角色，使其骑士化。

4F 王座之间

前往“古き记忆の园”（突破“支配者ノ领域”后开启）

4F

全体完全回复药×2

前往“支配者ノ领域”（突破“少女地狱”后开启）

秘密のごほうび×1

a

DOWN

CAMP

キズナの证·壹×1

キズナの证·贰×1

8800 OP

全体万能药×1

CHECK!

由于剧情BOSSヒメカミ非常难缠，因此建议在骑士化之前，先将全员的等级提升至41以上，才能比较稳定地将其击破。OP存到99999后，再留下一个存档，用来打奖杯。注意这个存档最好留下明显的标记（例如跟前面的存档位置隔开几个空格），否则一旦不小心覆盖掉，就得从头打起，那可不是一般的郁闷……

骑士化之后角色的外观会改变，并能够进行最终的惩戒，获得全新的技能。但并不是说骑士化后的角色就会飞跃性地变强，因此仅仅针对ヒメカミ战的话，不用太过在意人选，选择自己喜欢的角色骑士化就好。不过在习惯此战的流程前，选择ラン或ユコ骑士化，能够稍稍提升战斗中的容错率。



骑士化领域

在骑士化领域中与选定的角色对话，将其骑士化后，即可获得惩戒道具“いやし系手袋”，解放惩戒内容“愈しモミモミ”。完成该角色的全部惩戒和心愿后，记得在商店购买足够的“麻痹消し”、“万能药”、“全体回复药”和“MP回复药”，特别是“麻痹消し”几乎每回合都要用到，一定要买足15个。之后前往⑥处调查a大门，即可将其打开。一路向北进入王座之间，来到地图⑦的位置，就要面对剧情BOSS**ヒメカミ**了。**ヒメカミ**战前三回合BOSS处于无敌状态，因此着重给队伍加攻加防、削减BOSS的能力、附加异常状态。三回合后发生剧情，战斗才正式打响。

BOSS ヒメカミ



HP	25000
弱点	无

能够二次行动，除了通常攻击外还会使用“ソーンバインド”（单体伤害+麻痹）和“ダークショット”（全体魔法攻击）。而HP降至一半以下时，将会追加“スカーウィップ”（全员随机9次攻击）、“ティアーズ”（全员附加混乱、麻痹、猛毒和换人禁止）和蓄力之后的“オーバージェラス”（全员魔法大伤害）。本战的一大难点就在于“ソーンバインド”带来的麻痹经常会中断我方的攻击指令，作为对策，主攻手的麻痹状态一定要及时解除，并且尽可能以アリス的冰魔法来降低BOSS的SPD，如果能将BOSS的行动控制在我方行动之后，打起来会轻松很多。キサラギ的麻痹与毒攻击能起到奇效，特别是麻痹攻击如果生效，运气好的话可以多次阻止BOSS的行动。如果可能的话，将BOSS的血量控制在半血多一点，然后以高攻击角色的大招一次性输出一下，就可以以大优势进入难缠的后半战。

后半战最大的难点在于“ティアーズ”带来的全异常状态附加。中了“ティアーズ”后的处理步骤非常重要，请务必熟记：中了普通情况下的“ティアーズ”后，先看场上有没有ユコ，有的话优先给ユコ使用“万能药”，然后ユコ会根据场上全员的体力判断是解除异常状态还是回血，这里遵从她的判断也不会有什么大问题。如果场上没有ユコ，就对ラン以外的角色使用“万能药”，解除禁止换人的异常状态，然后用ユコ替换她上场，为全队进行治疗。但如果BOSS使用的是“ティアーズ”→蓄力的行动步骤，那么就先看场上有没有ラン，有的话优先对她使用“万能药”，然后选择全员防御。其他三人由于处于麻痹状态，很可能无法进行防御BOSS接下来的“オーバージェラス”，最后就会形成除了ラン以外全灭的情况。此时应该先给ラン使用HP回复道具，保证ラン的血量超过安全线，然后再发动ラン100%会提示的“ソウルセーブ”。这招虽然会给ラン补满血，但并非强制先手，有可能被BOSS抢先出手而导致团灭，因此这里就不要吝啬药品了。当场上没有ラン，而BOSS使用“ティアーズ”→蓄力的行动时，就要先对ユコ以外的角色使用“万能药”，解除禁止换人的异常状态，然后用ラン替换她上场，再选择全员防御，之后如法炮制。当然如果ラン和ユコ有经过骑士化，并习得了“ハードガード”技能，不受异常状态影响，那么就能省去一次“万能药”的步骤来进行回复，从而减少团灭的风险。

本战推荐成员为ラン、アリス、ユコ和キサラギ。ラン和ユコ作为防御要员必不可少，而アリス主要负责降低BOSS的速度，キサラギ负责以猛毒和麻痹对BOSS进行持续输出与限制。如果有机会的话，キサラギ可以从BOSS身上偷取到“秘密のごほうび”，该道具可以让一名角色100%出现奥义提示，有非常大的战略意义。另外本战如果使用“キズナの证·贰”，ユコ和キサラギ就可以0消耗使用ユコ的连携技“バッドフェスタ”，能够大幅限制BOSS的战斗力，让战斗难度降低。

战斗结束后迎来角色结局，人选为玩家选择骑士化的角色。字幕滚动完毕后可留下角色结局通关存档（特征为存档位置右侧有个●的图标）。提取该通关存档后，能以通关时的状态再次挑战ヒメカミ。再次将其击倒后，结局途中会出现游戏中惟一一个有实际影响的选项：选择“やっぱり放ってはおけないよな……”将会进入真结局路线；选择“お前达と现世に归りたい。”则会进入正常的角色结局。

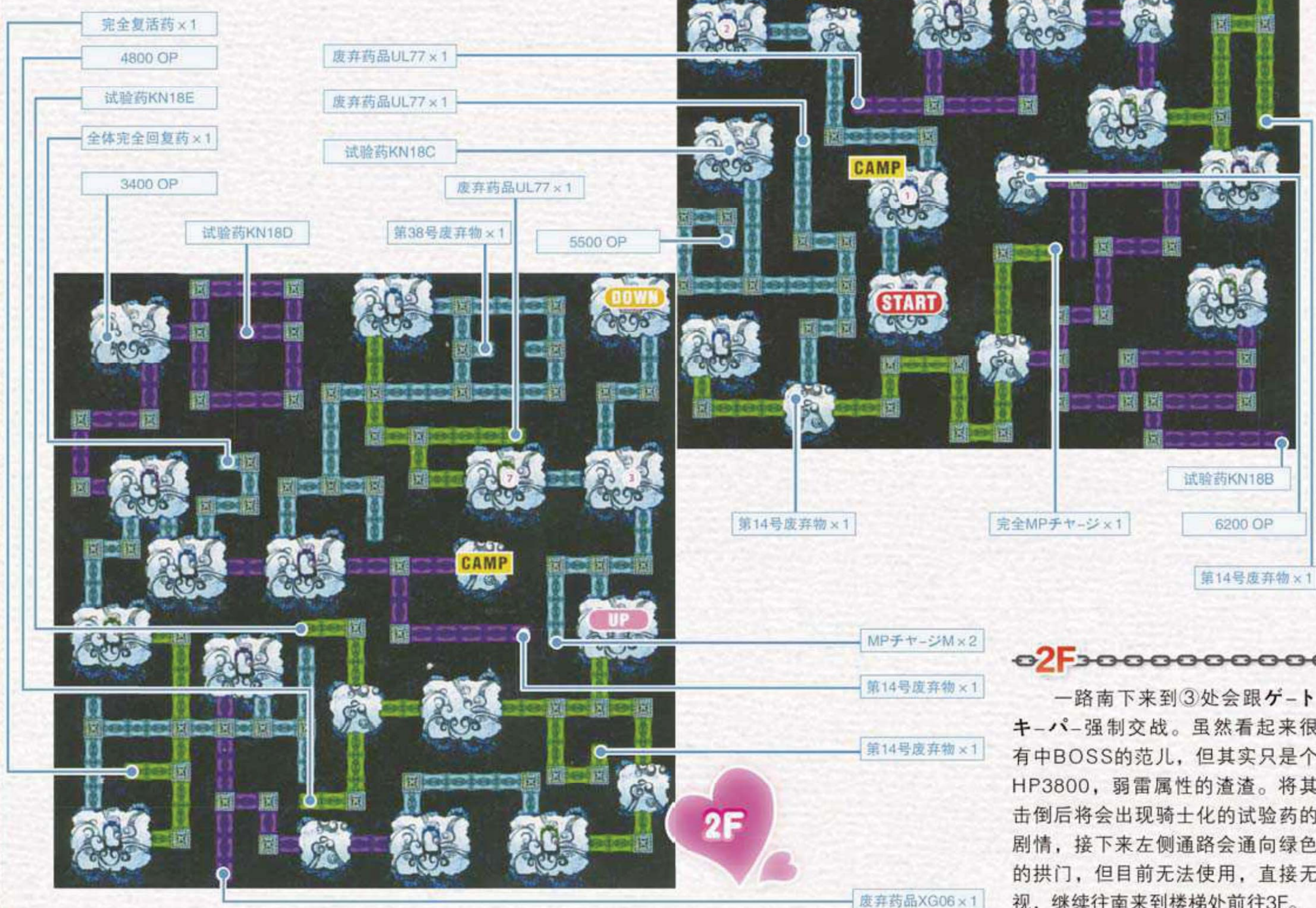
真结局路线下，玩家从“王座之间”回到4F，一路南下遇到ミウ和ヒメカミ后触发剧情，地图上出现前往新迷宫“X层 支配者ノ领域”的传送光球。

X层 支配者ノ领域

由各自独立的小岛与不同色彩的光之路所组成的迷宫。这里的行进规则是穿过不同颜色的拱门，就能开启对应颜色的光之路。开启过一次的光之路不会消失，不过因为光之路无法在小地图上查看，因此实际走起来非常麻烦，强烈建议各位玩家参照后文给出的地图来前进。这里的敌人并不算强，不过经验值与OP都非常高，而且在这个迷宫中会经历全员骑士化的剧情，因此强烈建议全员至少都在此习得骑士化后的奥义，以万全的姿态去挑战关底BOSS。另外本迷宫会出现名为“アンチウイルス”的敌人，从她们身上能够盗取到除了MDF以外的全部“ブ-ストX”系强化道具，强烈建议至少也要将红色“アンチウイルス”身上的“MATブ-ストX”盗取至上限，アリス的充电→奥义配合“MATブ-ストX”能够打出本作中的单发极限伤害（50级大概能打出2万伤害）。

1F

地图构成虽然复杂，半空中也漂浮着一些宝箱，但路线暂时还没全部开启，无法获得。首先前往①处穿过青色的拱门（由此地图上会追加部分青色光之路，后文均相同，不再赘述），然后沿着追加的路线前往②处穿过青色的拱门，再北上直接进入2F。



2F

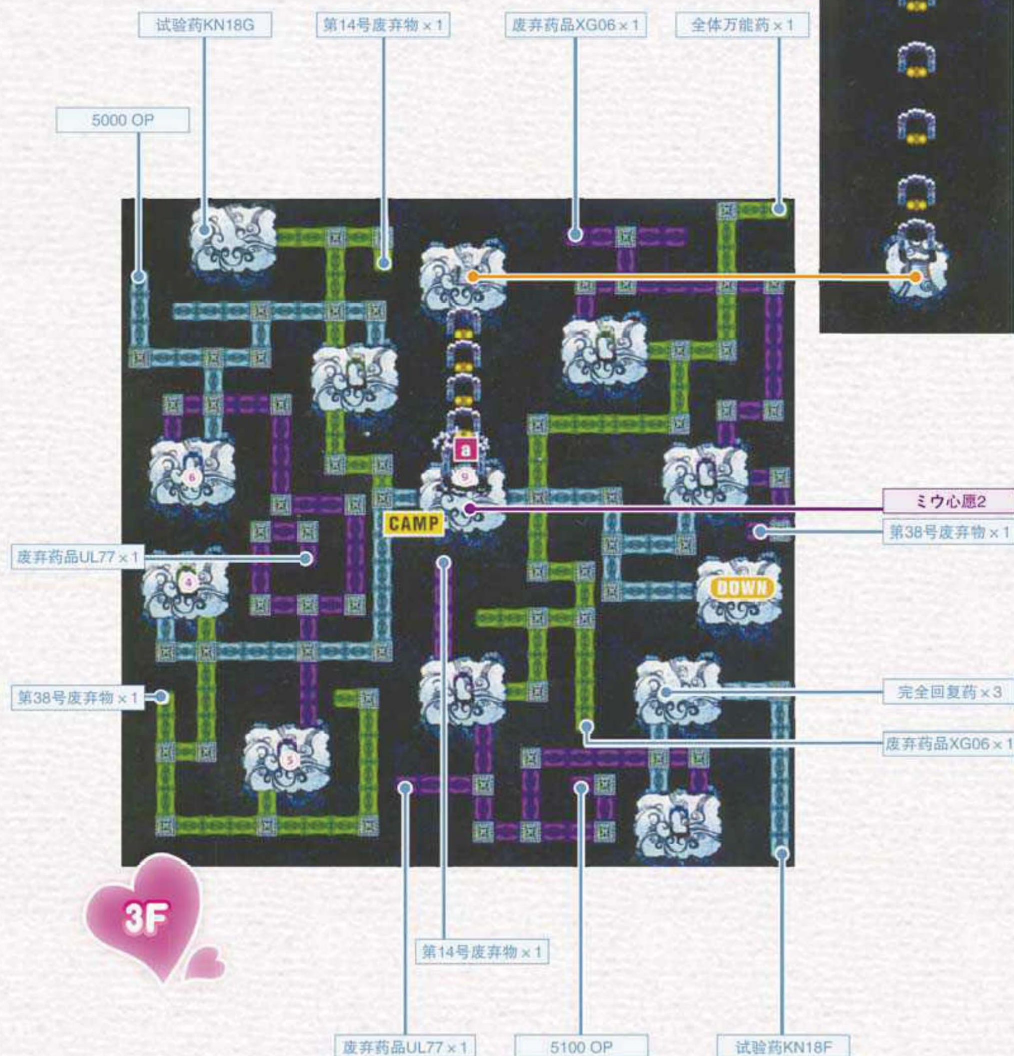
一路南下来到③处会跟ゲ-トキ-パ-强制交战。虽然看起来很有中BOSS的范儿，但其实只是个HP3800，弱雷属性的渣渣。将其击倒后将会出现骑士化的试验药的剧情，接下来左侧通路会通向绿色的拱门，但目前无法使用，直接无视，继续往南来到楼梯处前往3F。

3F

首先往地图左侧④处前进，路上能看到紫色的拱门，暂且无视。中央会发生剧情，全员要去寻找剩余的骑士药。来到④处与ゲ–トキ–パ–交战，胜利后穿过绿色的拱门，就会出现新的绿色光之路，而且全迷宫的绿色拱门也均开启。沿着绿色光路往南来到⑤处，战胜ゲ–トキ–パ–后解放所有的紫色拱门。至此本迷宫所有的拱门全部解放，可以开始回收宝箱了。接下来目标是地图上绘制有拱门的区域，首先往⑥的方向前进，沿路穿过本层所有拱门，解放光之路，并回收本层的两个骑士药“试验药KN18G”和“试验药KN18F”。获得骑士药后，可以在“少女地狱”的4F骑士化领域中将任意成员骑士化。推荐先将擅长杂兵战的**トモエ**、**アリス**以及经常上场盗窃的**キサラギ**骑士化，之后的探索会轻松一些。

接下来返回2F，往⑦的方向前进，沿路穿过本层所有拱门，解放光之路，并回收本层的两个骑士药“试验药KN18D”和“试验药KN18E”。最后来到剩余的1F，往⑧的方向前进，沿路穿过本层所有拱门，解放光之路，并回收本层的两个骑士药“试验药KN18B”和“试验药KN18C”。前往“少女地狱”的4F骑士化领域中，让队伍7人全员骑士化。

之后回到“支配者ノ领域”3F，调查营地上方⑨处的大门a，即可开启大门，并与中BOSS**アルコバレ–ノ**（HP21000，弱点：无）开战。这个中BOSS可以二次行动，能够给自身上提升物魔防的BUFF，并且还有全员HP吸收的技能，大招“虹色**のセカイ**”是全员随机6次伤害，并且附加全异常状态和物魔防、速度低下，而且无需蓄力。与其交战之前，强烈建议将**ラン**和**ユコ**的“**バ–ドガ–ド**”技能习得，这样战线就不容易崩溃。本战推荐成员为**キサラギ**、**ユコ**和**サコ**，**ユコ**的奥义可以大幅降低BOSS的全能力，**サコ**的奥义则是提升我方全能力，让BOSS的吸血技能收效降到最低。**キサラギ**的奥义由于消耗少、另外附加麻痹和猛毒，提案频率也较高，对于削减BOSS的体力很有帮助。另外她在场也可以跟**ユコ**配合提案连携技“**バッドフェスタ**”，大幅限制BOSS的行动力和战斗力。剩下一名成员可以看情况上**アリス**、**シン**或**トモエ**等角色来打输出。将其击倒后，即可穿过大门北上进入4F。来到4F一路向北就要进行本迷宫的关底BOSS战了。



BOSS 统括システム



HP	32000
弱点	无

虽然能够二次行动，且基本攻防值很高，但异常状态只有单体猛毒攻击，只要等级在45左右，打起来应该没什么难度，跟ヒメカミ战的感受完全不能比。惟一需要注意的是蓄力后的大招“All.exe”是全员魔法攻击，有即死级的杀伤力，因此一定要以ラン的奥义来防御。





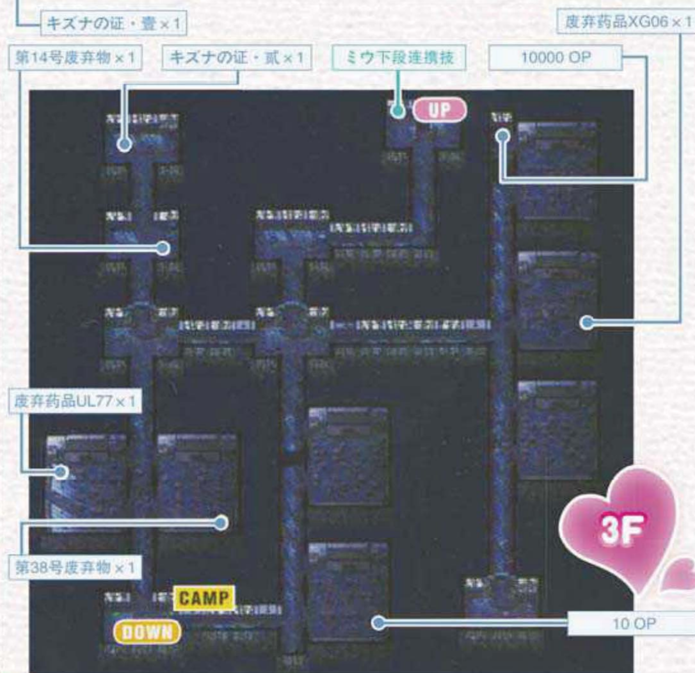
将其击倒后，救出ヒメカミ和ミウ，众人返回“少女地狱”4F的王座之间，准备脱离地狱。不过在那里，新出现的BOSSシャイタン早已等着众人。这次与其交战只是小试牛刀，BOSS只有6000的HP，而且不会使用任何大招，轻松就能击倒。不过由于剧情关系，BOSS会无限复活，所以众人只能遵循规矩前往新的迷宫。此时ヒメカミ和ミウ加入队伍，王座之间也出现前往新迷宫“古き记忆の园”的传送光球。

古き记忆の园

真结局中的最终迷宫。这是特地为新加入的ヒメカミ和ミウ更生所准备的，可以预料到之后会有类似“学び舍、16时の记忆。”那样直面罪孽，然后再骑士化的环节，因此OP不够的话可以在这里的营地旁赚取一下。サコ、ヒメカミ和ミウ三人的地图技能组合起来能够加快练级和赚取OP的效率，建议在这里完成全员的所有惩戒项目和所有心愿。ヒメカミ属于物魔双修、能使用全属性魔法、并能给敌人上全异常状态的全能魔法骑士型，但物魔双防均是全队最低；ミウ擅长各种辅助魔法，同时也有等同于キサラギ级别的物理攻击能力，不过SPD数值很低，基本不会比敌人先出手，想要用好也要下一番工夫。不过两人相互之间的连携技则是BOSS战的利器，因此总的来说，两名角色都是偏重于BOSS战的定位。另外这个迷宫每一层通向上层的楼梯边都有一本连携技技能书，千万不要漏掉。

1F

没有什么特别的剧情，以玩家当前的等级来说应该可以轻松碾压该阶层。收集完阶层宝箱后直接前往2F即可。



2F

关于ミウ罪孽的阶层。出现杂兵大部分为弱雷属性的プチドラゴン，开场有トモエ和ラン在场的话可以用连携技超高速清场。首先与①处出现的所有灵魂对话。接着往东边前进来到②处，看过影ミウ的剧情后，往北边前进与所有灵魂对话，前往③处再次发生影ミウ剧情。看过③的剧情后，往北边回收两个宝箱后原路返回，回收西南侧的三个宝箱后前往西北方的④处发生剧情，之后影ミウ会出现在地图中央的⑤处。回收北边最后一个宝箱后，返回⑤处与影ミウ对话，ミウ会暂时离队，玩家要前往“炎ノ试练”的3F寻找ミウ的罪孽之证。

前往“炎ノ试练”3F东南角有一场小BOSS战，对战アンダ-ラウド（HP10000，弱点：无），没什么难度。胜利后可在其身后找到ミウ的罪孽之证“亲の财布”。之后返回“古き记忆の园”2F的⑤处与ミウ对话，老规矩ミウ归队占据1P位置，然后与BOSS间名濑美雨（HP26000，弱点：无）对战。该BOSS物理攻击力极高，可以两回行动，并且还会使用全员混乱攻击、全员随机物理7连击、以及全能力提升，而且全异常状态中只有毒对她生效。建议我方以习得了“バ-ドガ-ド”的ラン和ユコ负责防御与治疗，然后让アリス担当魔法主力攻击，ミウ在场提升我方能力，剩下的一员可以让キサラギ伺机以毒攻击来进行输出，又或是让ヒメカミ长期在场为ミウ的连携技“ご褒美フルコ-ス”提供发动条件。击败BOSS后a大门开启，可前往3F。

3F

虽然刚刚进入3F就有一段剧情对话，不过本层并没有其他剧情。更新一下营地位置，按照地图指示回收完宝箱，就可以进入4F了。注意不要漏掉了前往4F楼梯右侧的连携技技能书。

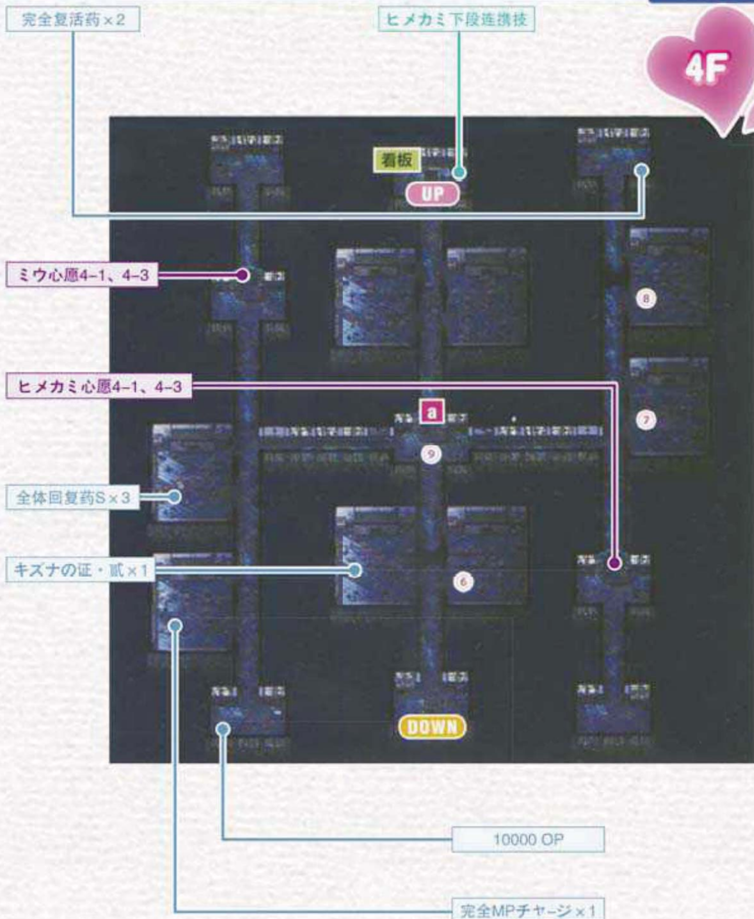
4F

关于ヒメカミ罪孽的阶层。前往⑥处发生剧情，然后一路与灵魂对话并往东北方前进，在⑦处和⑧处发生新的剧情，之后影ヒメカミ会出现在地图中央⑨的位置。先回收东北角落的一个宝箱和地图左侧的三个宝箱，再返回⑨处与影ヒメカミ对话，ヒメカミ会暂时离队，玩家要前往“冰ノ试练”的4F寻找ヒメカミ的罪孽之证。

前往“冰ノ试练”4F东南角有一场小BOSS战，对战バダルスナッチ（HP15000，弱点：雷），抓住弱点打也没什么难度。胜利后可在其身后找到ヒメカミ的罪孽之证“ボイスレコ-ダ-”。之后返回“古き记忆の园”4F的⑨处与ヒメカミ对话，老规矩ヒメカミ归队占据1P位置，然后与BOSS姬上绫乃（HP34000，弱点：无）对战。姬上绫乃是典型的一击必杀型BOSS，她最有威胁的一招是蓄力后的魔法攻击“オ-バ-ジェラス”，这招拥有即死级的威力，一定要让ラン上场以“骑士の守护”来进行防御。如果没有出“骑士の守护”，可以考虑换MDF高的角色上场避免全灭。此战ラン是必须全程在场，アリス也建议全程上场，不断以奥义来进行输出。另外让ミウ在场不断降低BOSS的能力，也能一定程度上减少被团灭的危险。另外BOSS在异常状态中只吃混乱，キサラギ本战建议雪藏。击败BOSS后b大门开启，先往北在前往5F楼梯右侧拿到连携技技能书，如此一来游戏中的所有连携技应该就集齐了。然后回到“少女地狱”4F，直接前往骑士化领域，即可直接完成ヒメカミ和ミウ的骑士化。将两人好好培养一番后，就可以前往“古き记忆の园”的5F挑战BOSS了。

注意在前往5F楼梯后面的看板上，可以看到进入隐藏迷宫“虚空座标437のソラ”的指令。







BOSS シャイタン



HP	42000
弱点	无

游戏正篇最终BOSS。本战大致可以分为两个阶段。第一阶段BOSS分为本体、左手和右手三个部分。本体在双手尚存的时候只会使用通常攻击和全体回复，可以暂时无视。左手（HP12000，弱点：无）会为我方施加降低全部能力的Debuff，右手（HP16000，弱点：无）则会使用附带麻痹的单体攻击。建议玩家先从左手开始攻击，免得能力值受到影响。第一阶段建议让ヒメカミ和ミウ全程上场，她们会经常提案连携技来抵消BOSS左手的能力低下效果，让我方能常时保持最强强化状态。

按左手→右手的顺序击破双手后，就进入与BOSS本体对峙的第二阶段。第二阶段本体会开始使用自身全能力上升的技能，以及蓄力后的大伤害攻击，威力是即死级，看到蓄力后一定要确实地用ラン的“骑士の守护”防下来。如果ラン没有提示出这招，就赶紧把习得了“ふんばる”的ヒメカミ换上场，一是可以再让ラン尝试提示一次奥义，二是ヒメカミ的“ふんばる”可以让她在50%体力以上的情况下不会被秒杀，还能制造一次发动最大伤害奥义的机会。另外BOSS的自动回复Buff每回合能回复2100的HP，如果攻击力不够会陷入胶着状态，一定要加上强化状态后强攻，必要的时候不妨使用“秘密のごほうび”来发动奥义。因为BOSS的本体不会中毒，建议第二阶段的攻击手仍然以アリス担任，平时多以ヒメカミ、キサラギ等麻痹能力强的角色来限制BOSS的行动。



击倒BOSS后，迎来游戏的真结局。正统故事剧情也到此告一段落。如果（当然）要挑战隐藏迷宫“虚空座标437のソラ”的话，等待结局画面字幕显示完毕，出现“Thanks for Playing! Next to……？”的字样时输入“上上下下右右左左○”的指令，听到语音后代表成功，会直接进入隐藏迷宫的营地。

※需要特别注意的是，如果没有输入指令而直接按掉了结局画面，就无法进入隐藏迷宫。下次想要进入隐藏迷宫的话，只能提取之前的存档重新来过，也就是说即使是最近的存档，也需要重新打一次最终BOSS。

虚空座标437のソラ

作为本作的隐藏迷宫，该迷宫只有一层，但是无法使用技能“リターン”和道具“休憩チケット”来返回营地。该迷宫构造为击破东北、东南、西南、西北四个角落的中BOSS，然后就能打开中央的大门，挑战隐藏BOSS。由于这里的敌人很难一回合秒杀，因此建议在营地附近刷够等级和OP后，路上以ラン的地图技能“警戒移动”来保持最佳状态挑战中BOSS和隐藏BOSS。想要稳妥地击倒隐藏BOSS，全员等级大概在65以上为佳。

进入迷宫后队伍首先处于①的位置，接下来按照②→③→④→⑤的顺序击倒4个中BOSS。

西北方向②处BOSS为ザ・グラトニー（HP36000，弱点：无），属于物理系，能够二次行动，并使用全体物理攻击。最有威胁的招式是两回合蓄力后的“MAXタックル”，属于即死级威力，一定要用ラン“骑士の守护”防下来。如果ラン没有提示出这招，就赶紧把习得了“ふんばる”的ヒメカミ换上场防止秒杀。队伍配置建议用アリス做输出，ヒメカミ和ミウ做辅助来保证全员强化状态和奥义的使用频率，剩下一人随机应变。

东北方向③处BOSS为ザ・グリード（HP35000，弱点：炎），属于用毒输出的物理系，拥有惊异的三次行动和单人15次攻击，蓄力后的“マッハイレブン”为全员随机11次攻击。不过这个BOSS的攻击力并不高，保留之前的阵容，追加一个炎属性攻击手サコ，应该不难对付。

西南方向④处BOSS为ザ・レイジー（HP35500，弱点：冰），属于魔法系，能够二次行动，使用全体魔法攻击和自身全能力提升，还有自动回血（每回合结束时回复1700）的技能。没有蓄力系技能，输出伤害又非常高，让魔防低的角色上场会非常危险。本战建议采用稳定的高魔防阵容，成员为シン、アリス、ユコ和ミウ，虽然打得会慢一点，但最大程度杜绝了被秒杀的风险。另外这个BOSS的物理防御力极低，对自己输出能力有自信的话，也可以换上物理阵容快速将其秒杀。

东南方向⑤处BOSS为ザ・デザイア（HP35500，弱点：雷），属于异常状态攻击系，能够二次行动，全体攻击附加换人禁止、混乱、麻痹和猛毒，单人攻击附带即死，蓄力后的魔法“フリーズカノン”还会降低全员的能力。但是如果场上有习得了“バードガード”的ラン和ユコ负责防御与治疗，打起来也没什么难度了。惟一需要注意的是这个BOSS不吃任何异常状态，キサラギ和ヒメカミ就不用作为攻击要员登场了。阵容推荐アリス负责攻击，ラン负责防御，全员异常后用ユコ替换ラン上场解救，ヒメカミ和ミウ以连携技进行辅助。

击破4个中BOSS后，中央的a处大门就会打开，前往北边尽头⑦处即可挑战最终隐藏BOSS ZERO。

BOSS ZERO

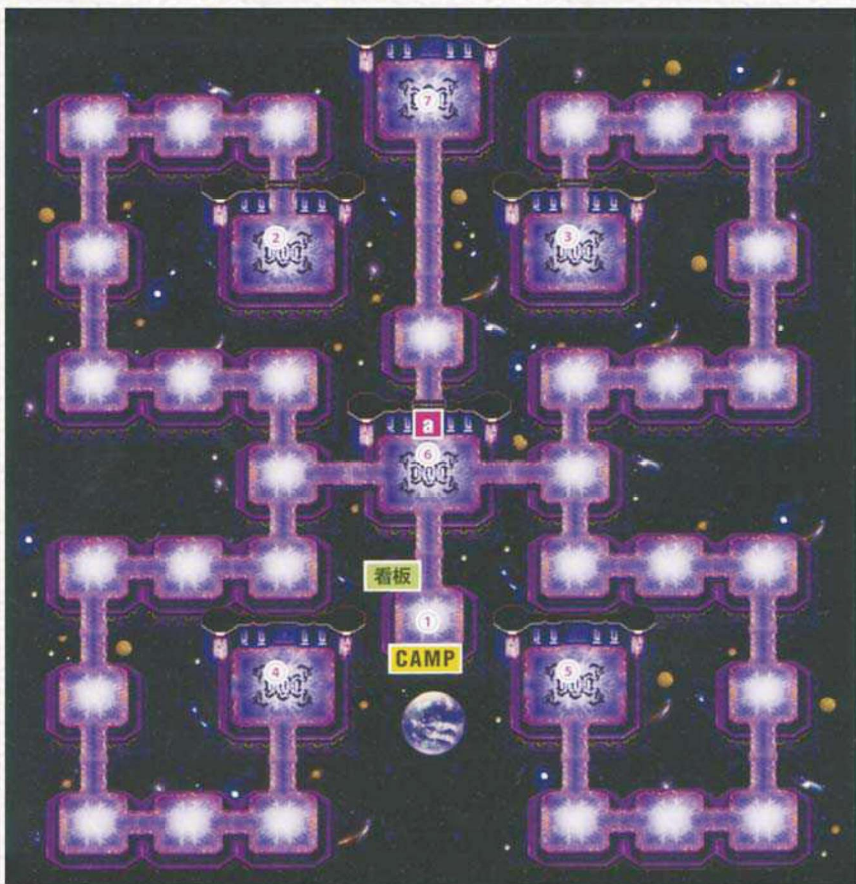


HP	45535
弱点	无

作为最终隐藏BOSS，拥有二次行动，几大招式也近乎无赖，实力非常变态。“畏れよ我を”是全员物理攻击，并附加猛毒、麻痹、双攻低下；“无限ZIGOKU”是全员随机攻击13次，关键是攻击力还不低，如果集中在ラン以外的角色身上，基本上就是被秒；“ビッグバン2nd”为全员魔法攻击，并附加麻痹；蓄力后的大招“虚空座标437のソラ”是全员魔法攻击，威力是即死级不说，还附加换人禁止，中了一发几乎就100%团灭。半血以后还会连续使用“无限ZIGOKU”，非常难搞。

作为对策，本战要准备好足够的回复道具，另外“秘密のごほうび”一定要尽可能地多多准备。推荐成员为ラン和ユコ常时在场，不吃异常状态的两人作为防御和回复要员，尽可能阻止队伍陷入危机。剩下两个名额就视情况而定进行替换，ヒメカミ+ミウ的连携技、サコ的奥义用来稳定强化全员，トモエ、アリス担当输出的同时尽量降低BOSS的能力，キサラギ负责附加麻痹与猛毒状态，シン则看准机会以最大奥义输出。进行输出时，如果有机会，不要忘记给该角色加上提升对应攻击力的“ブーストX”。当BOSS蓄力后，如果ラン没有提示奥义，一定要使用“秘密のごほうび”让她使出奥义来防御，否则必然团灭。因为这是最终战，当然也没有节省道具的必要了。小编攻略此BOSS时全员平均等级为73上下，打得比较稳定，“秘密のごほうび”使用数为2，应该能作为一定的参考。





击倒BOSS后，迎来隐藏结局。至此游戏全部结束，字幕滚动完毕后可留下隐藏结局通关存档。提取该通关存档后，可以再次挑战ZERO，此时BOSS会得到强化，相信对于玩家来说更有挑战欲望了吧。

奖杯攻略

奖杯总数	37	铜杯	9	银杯	26	金杯	1	白金	1

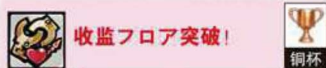
白金难度	3/10
白金所需时间	约40小时
在线奖杯	无
最少通关次数	9
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

奖杯综述

几乎所有的奖杯都是流程奖杯。完成全部角色结局、真结局和隐藏结局后即可完全获得。白金的难度主要体现在攻关技巧上，在恰当的等级内挑战多少需要一定的技巧，不过就连这一点也可以通过练级这一粗暴的方式来解决。只要在骑士化之前确实地留下存档，就能节省大量的游戏时间。



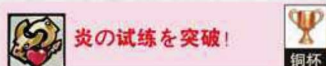
取得条件：获得所有奖杯



取得条件：突破迷宫"地下层 第832号囚监フロア"（流程奖杯）



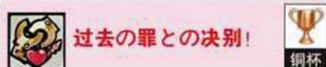
取得条件：突破迷宫"第1层 泥ノ试练"（流程奖杯）



取得条件：突破迷宫"第2层 炎ノ试练"（流程奖杯）



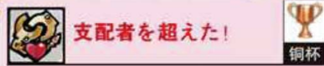
取得条件：突破迷宫"第3层 冰ノ试练"（流程奖杯）



取得条件：突破迷宫"第4层 学び舍、16时の记忆。"（流程奖杯）



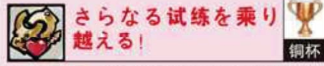
取得条件：突破迷宫"少女地狱"（流程奖杯）



取得条件：突破迷宫"X层 支配者ノ领域"（流程奖杯）



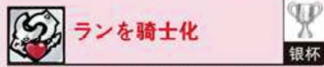
取得条件：突破迷宫"X层 支配者ノ领域"（流程奖杯）



取得条件：突破迷宫"古き记忆の园"（流程奖杯）



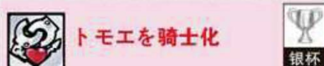
取得条件：令キサラギ骑士化（流程奖杯）



取得条件：令ラン骑士化（流程奖杯）



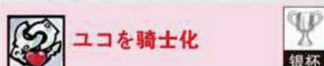
取得条件：令アリス骑士化（流程奖杯）



取得条件：令トモエ骑士化（流程奖杯）



取得条件：令サコ骑士化（流程奖杯）



取得条件：令ユコ骑士化（流程奖杯）



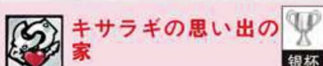
取得条件：令シン骑士化（流程奖杯）



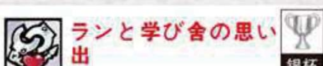
取得条件：令ミウ骑士化（流程奖杯）



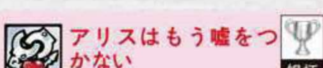
取得条件：令ヒメカミ骑士化（流程奖杯）



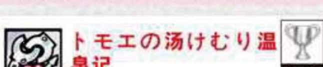
取得条件：达成キサラギ的全部心愿



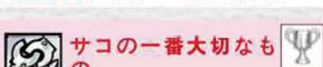
取得条件：达成ラン的全部心愿



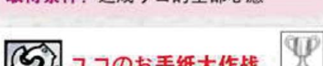
取得条件：达成アリス的全部心愿



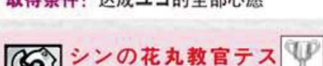
取得条件：达成トモエ的全部心愿



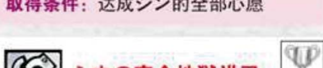
取得条件：达成サコ的全部心愿



取得条件：达成ユコ的全部心愿



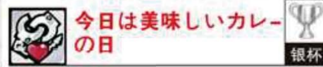
取得条件：达成シン的全部心愿



取得条件：达成ミウ的全部心愿

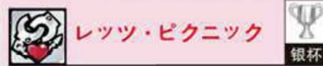


取得条件：达成ヒメカミ的全部心愿

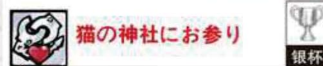


取得条件：达成キサラギ的角色结局

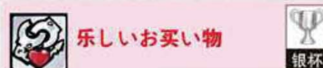
奖杯说明：包括以下的角色结局在内同理。只要在"少女地狱"开启骑士化领域后，初次骑士化之前留下存档，在击倒ヒメカミ后不断读档，换人骑士化填补结局即可。



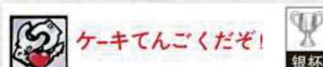
取得条件：达成ラン的角色结局



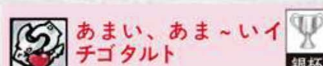
取得条件：达成アリス的角色结局



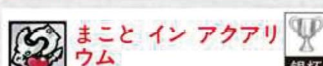
取得条件：达成トモエ的角色结局



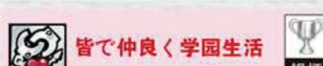
取得条件：达成サコ的角色结局



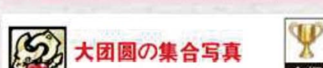
取得条件：达成ユコ的角色结局



取得条件：达成シン的角色结局



取得条件：达成真结局（流程奖杯）



取得条件：达成隐藏结局（流程奖杯）



TEARAWAY

文 库玛 美编 澄香

ACT	撕纸大冒险		必需记忆卡
	Tearaway		897MB
	SCEJA	2013年12月20日 港版	1人
零售版：298港币/下载版：268港币		无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

本作是一款以纸艺的手工制作为理念创作的作品。游戏的主线是让玩家协助小邮差完成信件的传递任务，在送信的旅途中玩家会遇到各种各样有趣的NPC，并纵览游戏世界中的各处美景。游戏的操作极易上手，作为PSV平台的独占作品，本作也活用了PSV的各项功能。并且由于本作游戏关卡难度不大，对操作也没有很高的要求，玩家完全可以在一种轻松的心态下融入本作治愈系的氛围之中。随着旅程的推进玩家还可以在游戏中解锁纸艺模型，并在现实中加以制作，尽显本作所强调的将游戏的乐趣延伸至游戏之外的理念。

系统操作介绍

操作小邮差

按键	说明
左摇杆	移动
右摇杆	改变视角
○	滚动
△	拿出相机
□	互动/捡拾或投掷物件/跳过对话
×	取消/退出主菜单
L	（使用手风琴）吸取物件
R	（使用相机时）拍照
	（使用手风琴）送风/发射
START	暂停并进入主菜单
SELECT	查看目前任务进度和目标/跳过部分动画

玩家的神力

触摸屏



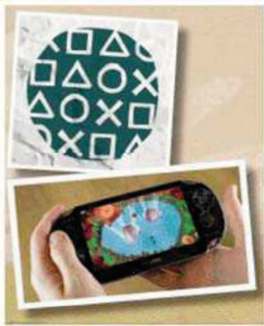
此图标在游戏中出现时，表明玩家可以使用触摸屏来打开礼物或者机关。

背触板

图中所示的图标在游戏中被称为“鼓皮”，表示玩家在此处需要轻敲或长按背触板。

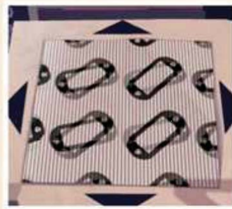
①轻敲背触板并配合左摇杆可以让角色进行跳跃。

②长按背触板则可以戳穿鼓皮、移动机关或者攻击敌人。



重力感应

出现图中的图标时表示玩家需要摇动PSV主机，让游戏世界发生倾斜，这样的话一些移动用的机关会来到小邮差的面前。



麦克风

在游戏中不时会有NPC让玩家在游戏中录入声音，让自己的声音变成有震慑力的咆哮来帮助小邮差吧！

主菜单

菜单	说明
游玩	展开一段新旅程，或者从上一个检查点重新开始
书签	回到已经探险过的章节重新进行挑战，并且可以在此查看要素的收集情况
照片	查看游戏中拍摄的照片
设定	可设定手指尺寸、玩家性别和肤色，并可以选择开启或关闭音乐、游戏语音、字幕等
纸艺	查看目前所收集到的纸艺设计图，同步后可在游戏官网下载已解锁的纸艺，打印出来后就可以进行手工制作了
tearaway.me	设定是否自动更新纸艺设计图和公开tearaway.me的个人资料。用PSN账号在电脑上登陆游戏官网后，玩家可以查看所有已解锁的纸艺设计图和照片

收集元素

游戏中玩家不仅需要通过每一个关卡，还需要在关卡中收集相应数量的五彩碎纸、蓝色和红色的隐藏礼物、纸艺模型，并打败所有的碎纸怪才能算作100%完成关卡。

五彩碎纸



在游戏中要尽可能多地收集这些五彩碎纸，利用它们可以换取新的装饰品来打扮你的小邮差，或者为相机换取新的镜头和滤镜。

礼物



找出散落在游戏中的隐藏礼物，拆开它们可以获得五彩碎纸作为奖励。找到礼物后用手指在触摸屏上划动触摸图标区域即可打开礼物。

纸艺

在游戏中为一些白色物品拍照，或者拍摄现实中的花纹为其进行装饰的话，就可以解锁纸艺模型的设计图，并在现实中进行手工制作。每份设计图都有无色和彩色两种版本可供玩家选择，制作完成后玩家还可以上传至官网与他人分享。



碎纸怪

游戏中有各种类型的碎纸怪会对小邮差发动攻击，消灭它们的话可以得到五彩碎纸作为奖励。要注意的是碎纸怪若自己掉出场景外的话，玩家就不会得到奖励，并且这只碎纸怪也不会被计算在已收集的要素中。

普通碎纸怪



成群结队地攻击小邮差，在施展跳跃攻击后会陷入短暂的眩晕状态，此时按□键拾起昏厥的碎纸怪投掷在坚固的物体或另一只碎纸怪上就可以消灭它。

弹跳板碎纸怪

头上有弹跳板的碎纸怪。进攻方式是发动冲刺并利用头上的弹跳板将小邮差弹出场景外。要将其消灭的话首先需跳上其头上的弹跳板，然后碎纸怪会整个翻转过来露出身下的触摸图标，使用触摸屏点击它即可将其压碎。



飞行碎纸怪



从空中对小邮差发动冲刺攻击，按L键用手风琴吸住飞行碎纸怪，然后再按R键发射到坚固的物体或其他碎纸怪身上即可将其消灭。

重叠碎纸怪

可以彼此重叠起来然后发动集体攻击。小邮差可以使用翻滚技能撞击重叠碎纸怪使其陷入昏厥状态，迅速拾起并扔向坚固的物体或者其他碎纸怪身上即可将其消灭。



高跷碎纸怪



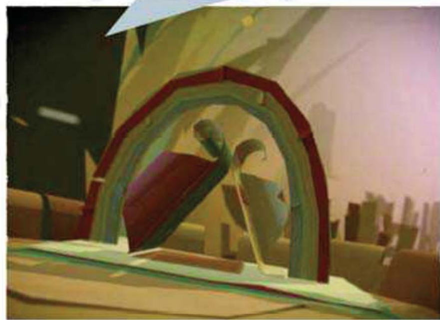
踩着高跷并会用纸球发动攻击的碎纸怪。用○键让小邮差滚动可毁坏高跷并让碎纸怪落地昏厥，然后将其扔向坚固的物体或其他碎纸怪身上即可将其消灭，除此之外将其他物体扔向高跷碎纸怪也可击败它。

存档

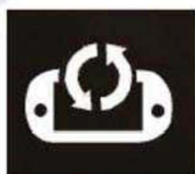
游戏中有书签、检查点和自动存档这三种存档方式。



▲检查点。



▲书签。



▲出现此白色图标时表明正在进行自动存档，此时请不要关闭PSV主机。

玩家每到一个关卡就可以利用书签进行记录，之后可以随时按START键调出主菜单选择回到以前的关卡重新进行挑战。而红色的五角星在游戏中被称作"检查点"，表明小邮差已经过此处，游戏失败的话玩家可以从最近的检查点重新开始挑战。游戏中还有自动存档功能，如果玩家挑战失败前刚进行了自动存档，那么就算不回到检查点也可从最近的自动存档记录继续游戏。

邮票丢失

游戏中没有真正意义上的Game Over，就算小邮差被攻击或者掉出场景也只算作丢失一次邮票，然后可以从最近的检查点或者自动存档的地方继续游戏。通关ED会统计邮票丢失的次数。

其他要素

手工制作

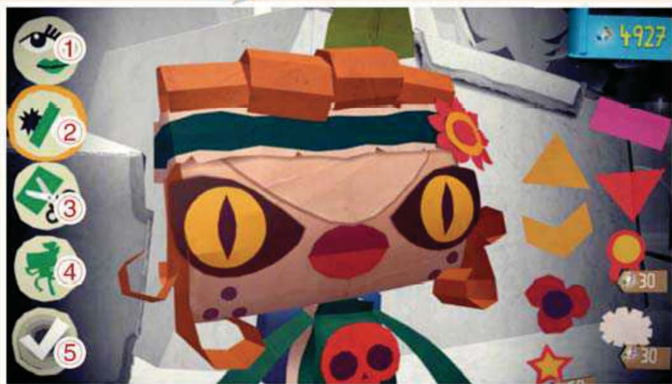


在游戏中玩家可以制作NPC所要求的物品或者制作装饰品来打扮小邮差。一般的制作流程是

①先用铅笔画出要裁剪的物体形状，使用橡皮可以擦掉所画的线条。
②点选剪刀的图标进行裁剪
③在垫板上将不要的部分拖动到一旁，把要保留的留在垫板上。
④用左摇杆查看画面上方的色纸，用右摇杆可以进行画面的放大和缩小，用手指直接点选垫板上的色纸可以进行旋转。从上方拖动需要的色纸到垫板处，重复以上步骤继续制作物品到满意为止。
⑥如果部件较多的话，各个部件之间需要进行重合。当垫板上制作的物品都呈亮色时，点击确定键即可完成制作。

点击返回图标可以重新开始制作。如果是NPC要求制作的物品，与NPC再次对话后可以重新制作。

装饰



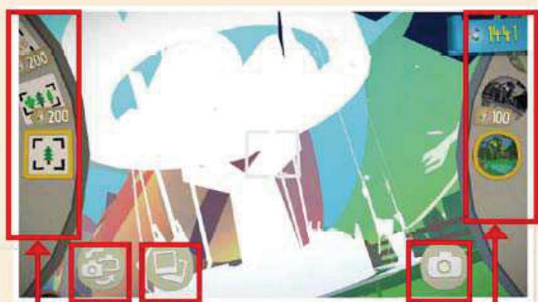
在游戏中使用触摸屏按住小邮差不放的话，就会出现装扮小邮差的画面，用五彩碎纸换得的装饰部件来好好打扮一下你的小邮差吧！在游戏中有时也需要为NPC打扮一番来换取奖励。

①五官部件
②装饰品
③手工制作部件
④保存或删除形象
⑤确定

拍照

从NPC那里得到相机后，用△键可以调出相机在游戏中拍照。具体的操作方法是：

①晃动PSV可以调整角度。
②触屏屏幕对焦。
③按下R键或点击画面右下的图标拍照。



按下左下的自拍图标还可以拍摄小邮差。玩家可以用旅途中收集到的五彩碎纸来换取新镜头和带特殊效果的滤镜。在游戏中给某些白色的物体拍照可以解锁纸艺。

攻略流程&全要素收集

注：全要素收集中五彩碎纸和碎纸怪的内容会省略必经之路上比较明显的收集点和出现地点，而只提及容易忽略或隐藏的地方，后文同。

立石阵



全要素收集要求		
纸艺	蓝色礼物	红色礼物
4个	1个	5个
碎纸怪	五彩碎纸	
37只	90张	

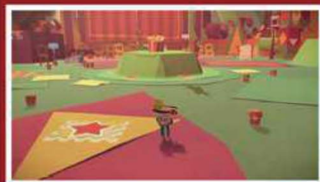
注：由于首次通过本关卡时小邮差没有获得跳跃能力以及相机，因此玩家只能在解锁这些功能后重新回到本关进行收集。

在进行了各项设定并选择好角色后，玩家首先需要通过划动背触板来消灭剧情动画中出现的碎纸怪。使用左摇杆让小邮差前行并进入立石阵场景，来到大门前会出现剧情动画。与大门中的NPC对话后前往角色正对大门时的左侧，轻敲背触板再划动手指拨动指针，隐藏在钟内的碎纸怪会掉出来。再次敲击背触板消灭它即可。从大钟处继续往左走会有一处五彩碎纸的收集点。

前往大门右侧，上至高台后会看见三只被石柱困住的碎纸怪，敲击背触板弹起石柱放出它们后再将其消灭。最后前往高台正对的小楼前，敲击背触板消灭此处的六只碎纸怪。要注意的是角色不能远离碎纸怪所在的区域，不然画面中不会出现使用背触板的提示图样。此次碎纸怪的数量较多，玩家在敲击背触板后在区域内划动手指即可快速消灭敌人。

在剧情动画后进入下一个场景，此处有3个红色礼物、1个蓝色礼物和1个纸艺。

红色礼物①



▲进入大门后的中央高台。

红色礼物②



▲中央高台右侧一处弹跳板较为集中的高台上。

红色礼物③



▲中央高台左前方，利用弹跳板跳上高台后即可看到。

蓝色礼物

收集地点：进入大门后中央放置红色礼物高台的左前方，与地鼠交谈，地鼠提出要小邮差任意选择三只地鼠投入场景中的三个篮框中。



收集方法：

1、用□拾起地上的地鼠正对中央高台左侧的篮框，当篮筐出现光线时再按□进行投掷。





2、大门入口右侧的篮框处需要小邮差站在篮框下的红色圆形区域正对弹跳板，当弹跳板上出现旋转的光圈时按□进行投掷。



3、最后一个篮框需要利用弹跳板，跳起时当篮框出现光线按□投掷即可。

纸艺①



▲进入大门后可在西北方向解锁牛头兽人模型。

收集完此场景中的红色礼物和蓝色礼物后，沿着有五彩碎纸的路前行。

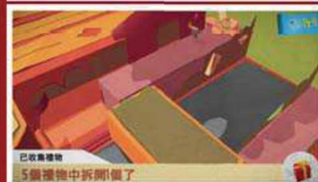
奖杯要点

虽然剧情提示是使用苹果扔向碎纸怪，但用地鼠投掷的话可解锁奖杯“拥抱大放送”。

投掷地鼠消灭碎纸怪后，使用触摸屏打开幕布，利用出现的弹跳板来到下一个场景。此场景中有两个红色礼物。

红色礼物④





▲进入红色幕布入口后，利用背触板将通道移至右侧弹跳板处，上高台后右转。

在画面右侧打开红色礼物后再移动通道到左侧继续前行。剧情动画后玩家需要用收集的五彩碎纸换取装饰部件来为小邮差进行装扮。完成后来到场景左侧收集本关卡中最后一个红色礼物。

红色礼物⑤



▲橙色圆柱形通道的左侧。此处的礼物拿法需要一点技巧：玩家首先将橙色的圆柱推至左边，然后跳至左边白色花上，在向前跳至弯曲的绿色圆环上，就可以跳到橙色的圆柱上了，通过圆柱走向对面高台即可打开礼物。

通过弹跳板跳至圆柱形通道上再继续前行会发生剧情动画，划动背触板解救了场景中间的NPC后，玩家可在此场景花点时间收集五彩碎纸和纸艺。

纸艺②



▲场景的西北方向解锁方锥脸模型。

纸艺③



▲东北方向，在跳床的右上方，给巨大的白色物体拍照后解锁橡树的纸艺模型。

纸艺④



▲出口方向会看到发出蓝光的灯塔，左侧灯塔的上方解锁马面兽人。

五彩碎纸



▲将地上的蓝色球投入道路左右两侧的三角形灯塔，可分别打开两个隐藏的碎纸收集点。



▲让小邮差站上场景右侧方锥塔旁的橙色道路，等其自动上升后可收集半空中的碎纸。

用触摸屏打开道路前方的机关后会出现剧情动画，继续前行会遇到一只松鼠，它会要求玩家为自己做一顶王冠。将做好的王冠给松鼠戴上后会得到相机，此时拍照功能会被解锁。为已经摆好Pose的松鼠拍照后，再按照提示为自己来一张自拍就可以来到第二个关卡——丰收果园了。

丰收果园

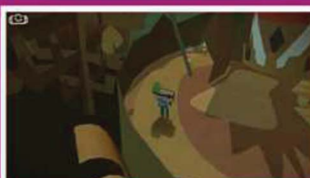


全要素收集要求

纸艺	蓝色礼物	红色礼物
5个	1个	4个
碎纸怪	五彩碎纸	
12只	130张	

进入丰收果园后一直前行，与鼓皮旁的两位NPC对话。

五彩碎纸



▲与两位NPC对话后，绕到鼓皮左侧的隐藏收集点收集五彩碎纸。

继续前行达到第二个需要连续利用鼓皮进行跳跃的地点，要注意这里的第二层的鼓皮和第三层高台都会间隔性地被机关遮挡，只要掌握好机关运行的节奏即可顺利登上高台。再一路行至画面最左方。

红色礼物①



▲从检查点左侧的鼓皮可跳至对面并行至有红色礼物的平台上。

打开检查点左侧的礼物后，回到原路继续前进会遇到白色的松鼠。

纸艺①



▲必经之路上为白色的松鼠拍照，可解锁松鼠的纸艺。

通过四个连续的鼓皮到达一个较高的平台后会遇到四只碎纸怪，松鼠NPC会教小邮差消灭碎纸怪的方法。将它们击败后，轻敲背触板获得苹果，然后将其投入松鼠旁边的机关中。走上高台会看见地面上白色的花。

纸艺②



▲为白色的花拍照后会解锁番红花的纸艺。

跳上两个连续的鼓皮后会来到一个圆形的鼓皮上，此处玩家需要先轻敲背触板让圆形鼓皮上弹，然后再快速连敲背触板使小邮差跳至平台上。经过检查点后会看到此处的鼓皮都是旋转的，掌握好节奏就不难通过。来到中心区域为一面大鼓皮的场景后，先利用鼓皮获得鼓皮上方的五彩碎纸，消灭从地下弹出的三只碎纸怪再来到画面左侧的平台上。当从机关出来的苹果掉至鼓皮处时连续敲击背触板使其掉至地面。让小邮差拾取苹果并投入对面的机关中，就可以连通前方的道路了。

五彩碎纸



▲在道路左边的休眠植物处轻敲背触板打开植物外层，然后用触摸屏划动植物的叶子即可开启隐藏的鼓皮，跳上去就可以收集空中的五彩碎纸了。

继续前行会来到一处分岔路，先走左侧的路，用触摸屏打开门会发现一个隐藏场景。收集完场景中的碎纸后往画面右方走会看见红色礼物。

红色礼物②



▲走出松鼠的房间后会看到平台上的礼物。

返回分岔口，给分岔口右侧的纸艺拍照。

纸艺③





▲分叉路的右侧，可解锁针叶树的纸艺。

继续从右边的路前行，会看到一个左右移动的鼓皮机关，当左右两边的鼓皮两两相对时敲击背触板发动跳跃即可轻松通过，然后再以同样的方法通过上下移动的鼓皮。上至一个平台后敲击背触板使大木桩上弹，要注意一定要先紧靠着大木桩站立，然后趁弹起时赶快通过。上至高台后会看到检查点。

红色礼物③

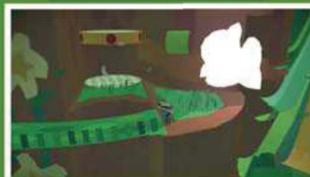




▲检查点处往左走，使用背触板开启外层树叶，再使用触摸屏打开叶子即可看到礼物。

返回检查点，从右侧拾起苹果分别投入左侧的三处机关中。每投入一个苹果，右侧的树叶上就会再长出一个苹果，通过鼓皮跳上去按□即可拾取。利用这三处机关上至高台。

纸艺④



▲打开通道上至高台后，为白色的花拍照可解锁壁花的纸艺。

通过道路左边的鼓皮机关上高台，与地鼠NPC对话并为自己拍一

张照片后继续前行。来到鼓皮上放置着巨型木桩的机关处，按之前的方法通过前两个机关，第三个木桩由于是空心的，可以让小邮差直接起跳来到检查点。剧情动画后小邮差需要打败突然出现的碎纸怪们。可以先让小邮差回避碎纸怪的攻击，等它们落地晕厥后，再拾取一只碎纸怪砸向另外一只，一箭双雕。解决掉六只碎纸怪后，把左侧的苹果丢入右侧的机关，并从场景左侧开启的小路进入下一个场景。右侧有休眠的植物，使用背触板后再用触摸屏打开叶子可看到鼓皮，跳上去后可以收集到半空中的五彩碎纸。继续前行会来到一处悬崖前，当道路前方的叶子都舒展开时在触摸屏上按住旋转的光碟，即可从叶子上通过。路过检查点后会出现剧情动画，让小邮差站上右侧标有×的圆台，按下×会出现剧情动画，动画后小邮差会获得跳跃能力。运用这个能力回到NPC处。

红色礼物④



▲运用跳跃能力跳上其背后的高台即可看到礼物。

从场景左侧的光碟处一直往前走会看到一处不停伸展卷起的机关。当其伸展时走上去运用跳跃的能力到达右下的平台，继续前行会在道路左侧的半空中看见白色纸艺。

纸艺⑤



▲路过左图的机关后会看到一个鼓皮，从鼓皮跳上高台后给左上方的圆柱形物体拍照可解锁鼓的纸艺。

然后通过鼓皮上至高台并一直向画面右侧走。触发与NPC的剧情动画后，NPC告诉小邮差要接近太阳的话必须前往绞架山峰。从检查点处上缆车就会被送到新的场景。下缆车后沿路走，跳上黄色叶子后叶子会自行移动，来到平地上后继续前行。

蓝色礼物

收集地点： 下缆车后来到平地上与场景中间的NPC对话。



收集方法： 给NPC装上眼睛。

打开蓝色礼物后，走过栅栏便来到花柱原野。

奖杯要点

在丰收果园和花柱原野的交界处，玩家可以在右侧栅栏拿取橡果，然后将相机右侧的滤镜调整为怀旧滤镜，将橡果投掷给松鼠后迅速拍照解锁奖杯“午餐时间”。

花柱原野



全要素收集要求		
纸艺	蓝色礼物	红色礼物
4个	2个	3个
碎纸怪	五彩碎纸	
14只	170张	

进入花园后前行一段会触发两位NPC讨论猪的外观的剧情动画，给猪打扮完后跳到它背上就可以骑它前行，撞开沿路的木箱和树丛可以收集隐藏的五彩碎纸。消灭路上的碎纸怪后撞开栅栏，先从左边沿路收集碎纸，然后跳下去消灭碎纸怪，继续撞开栅栏前行，路过道路右侧放置的相机，相机会自动给小邮差和猪拍照。到达目的地后会发生剧情动画，小猪会返回小房中。前方的道路被一根红色柱子挡住，长按背触板顶起柱子然后让小邮差迅速通过。通过检查点记录后与NPC对话，玩家可以在此场景中尽情收集五彩碎纸、纸艺、礼物等要素，因此本关卡的要素收集也都按照类别进行区分以便大家查询。

纸艺①



▲给检查点右侧的白色旋转木马拍照，可解锁旋转木马的纸艺模型。

纸艺②



▲正对旋转木马后往左走，在红色礼物后方的栅栏附近会看到白色物体，拍照后解锁小麦的纸艺模型。

纸艺③



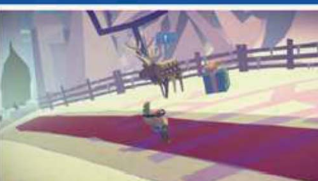
▲沿着地鼠健身中心后面的栅栏向右走即可看到，拍照后解锁立石阵的模型。



▲正对此场景中的检查点然后往左走，在左侧栅栏附近可解锁寒冬树的模型。

蓝色礼物①

收集地点： 从检查点过河后在西北方向可以看到麋鹿旁的蓝色礼物。



收集方法： 与礼物旁的麋鹿对话，在装饰品中用碎纸购买瓢虫，将其放在麋鹿的背上后再与其对话。

蓝色礼物②



收集地点： 从检查点过河后在东北方向可看到蓝色礼物。

收集方法： 在附近找三只地鼠丢入NPC身后的地鼠健身中心中，完成后与NPC对话。

红色礼物①



▲旋转木马旁，跳上礼物对面的高台，从空心的木头中通过即可打开礼物。

红色礼物②



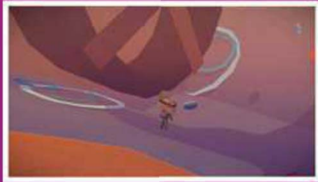
▲从检查点向左，在河边一条有两个NPC的船上，跳上船即可打开礼物。

红色礼物③



▲检查点右侧桥下，在一根大节瓜和苹果的中间。

五彩碎纸



▲谷仓背后的大水车下。



▲谷仓入口右侧悬挂于半空的木箱上以及谷仓背后。


▲在下一关谷仓中找到南瓜头后小邮差会沿着谷仓阁楼上方的通道滚出，可收集本关中余下的碎纸。

收集完场集中的所有要素后，进入桥边的大型建筑，就可以来到下一个关卡——谷仓，因此在没有收集完本场景中的要素前注意不要误入此房间。



谷仓



全要素收集要求

纸艺	蓝色礼物	红色礼物
4个	1个	10个
碎纸怪	五彩碎纸	
25只	90张	

进入谷仓后先与左边的NPC对话，他会提醒小邮差去阁楼上找到南瓜头。沿着路向前走，道路左侧的NPC会让小邮差为其制作八字胡，制作完成后来到前方的平台，拾起地上的橡果投入右侧的天平中。进入降下的天平后将里面的橡果扔出来天平就会上升，将小邮差带上高台。

纸艺①


▲从第一个天平上去后，在必经之路的正中间可解锁节瓜的纸艺模型。

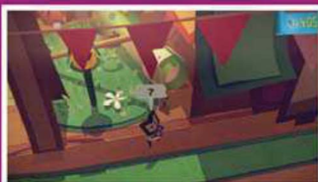
为路中间的节瓜拍照解锁纸艺后继续向右走。从房间中的橡果传输带上拾取一个橡果，走到天平前将橡果先扔上弹跳板，橡果会自动进入天平。将天平中的两个橡果扔出去后就可以再跳上高台。

纸艺②

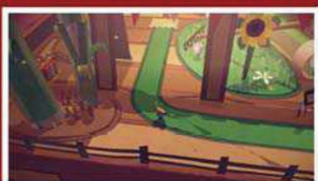

▲从第二个天平上至高台后，右转即可看到白色纸艺。拍照后解锁南瓜的纸艺。

返回原路继续前行。使用触摸屏将左侧的机关卷起来让橡果进入天平中，从天平跳至对面的平台后一直向左走会发生剧情动画，按照NPC的要求制作一个南瓜。

五彩碎纸


▲制作完南瓜后，NPC身后的管道内有多张隐藏的碎纸。

红色礼物①


▲制作完南瓜后走到画面左侧会看到一个红色礼物。

从检查点左侧的鼓皮跳上去，再次跳跃可收集到鼓皮上方的五彩碎纸。跳至对面的平台，通过鼓皮来到高台上与NPC对话。从NPC身后的木板路跳上三个连续的鼓皮后会出现碎纸怪。可以利用触摸屏打开场景中间的区域使碎纸怪掉出场景，这样可以一次性解决多只碎纸怪。消灭完碎纸怪后会开启右侧的鼓皮机关。跳上去后一直往左走会来到一处平台，先用触摸屏展开三处卷起的区域，通过后与松鼠对话，它会提示小邮差接下来就要深入谷仓内部了。

五彩碎纸


▲在松鼠身后平台的中间有一处隐藏碎纸收集点。

收集完隐藏的碎纸后，让小邮差走下平台，敲击背触板断开拉伸平台的绳子后会露出下方的鼓皮。击破鼓皮后小邮差会蜷成一团一路滚下，玩家需要用触摸屏和背触板帮助小邮差前进。到达画面下方的左右分岔口时先走左边的路找到红色礼物。

红色礼物②




▲走左侧的分岔路即可看到礼物。

跳下漏斗就可以回到原路。继续走右侧的岔路来到天平上，丢出三个橡果后天平会上升。来到检查点与松鼠对话后会习得翻滚的技能。

纸艺③


▲在与松鼠对话获取翻滚能力后，来到场景的东北方向，拍照后解锁种籽兽人的纸艺。

滚动击倒场景中间的纸箱后会降下通道，从通道上至高台后会出现高跷碎纸怪。

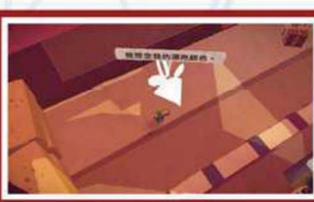
红色礼物③


▲在高跷碎纸怪第一次出现的平台上，从画面左下方跳上墙壁上的通道，前行一段路即可看到礼物。

将高跷碎纸怪击败后上升降梯。从NPC背后的小洞滚入隐藏场景。

红色礼物④



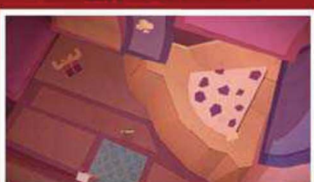

▲NPC背后的隐藏场景中。

纸艺④


▲拍照后解锁老鼠的纸艺。

收集完隐藏场景中的红色礼物和老鼠纸艺后返回升降梯，上至平台，此场景中有多个红色礼物和一个蓝色礼物，要注意收集。

红色礼物⑤


▲通过升降梯来到平台后，进入北面的房间即可看到礼物。

红色礼物⑥


▲从升降台上至平台后向右走一段后跳下即可看到礼物。

红色礼物⑦


▲在平台的东北方向会看见一个大木桩，先让小邮差站在图标外弹起木桩，当木桩到达最高点时让小邮差进入图标区域再次敲击背触板，配合左右摇杆控制方向即可登上木桩，上至高台后可打开礼物。

蓝色礼物



收集地点：上升降梯来到一处平台上，在平台右侧可看见蓝色礼物。

收集方法：与老鼠对话后，跳入右侧的场地中，撞向乳酪即可将其移除。滚至墙壁上的鼓皮处发动弹跳即可来到场地中间的高台上，完成后通过弹跳板回到NPC处与其对话。

用触摸屏将机关卷起来形成道路，运用跳跃能力从上面通过后继续前行会来到检查点，此时会突然出现两只碎纸怪和两只高跳碎纸怪，将其击败后会再出现三只碎纸怪。将所有的碎纸怪都消灭后，别忘了收集场景左上方的五彩碎纸。

五彩碎纸



▲站上场景西北方的小平台，然后用背触板将其弹起即可收集半空中的碎纸。

之后老鼠会提示小邮差滚入小洞，进入小洞后通过鼓皮来到平台上方，此时会出现五只高跳碎纸怪。将其消灭后从画面右侧的鼓皮跳上墙上的通道。

红色礼物⑧





▲从画面右侧的鼓皮跳上墙上的通道不仅可以收集五彩碎纸，还可以来到放置红色礼物的地方。

返回原路跳上画面左侧的鼓皮，上至平台后利用背触板将转轮按提示方向转动，会开启传送带。传送带上有两处收集红色礼物的隐藏地点。

红色礼物⑨



▲第一个传送带右侧有一小洞，滚入即可看到礼物。

红色礼物⑩



▲跳上分岔的传送带后会被送往红色礼物的所在地。

在最后一条传送带处将小邮差保持在检查点附近，等鼓皮被传送至此处后，跳上平台后会来到检查点。来到场景右侧会出现剧情动画，小邮差要找的南瓜从天而降。给南瓜装上五官后，再按下△录制一段自己的声音。跟随南瓜继续前行，打开阁楼的窗户就会回到花柱原野。从通道上滚下后拾起前方的南瓜丢向稻草人，恢复原状的稻草人会赶走旁边的乌鸦，从其身后的道路就可以进入绞架山峰了。

绞架山峰



全要素收集要求		
纸艺	蓝色礼物	红色礼物
4个	2个	3个
碎纸怪	五彩碎纸	
26只	130张	

来到绞架山峰后与入口处的NPC对话，他会要求小邮差做出个性的雪花，做好雪花后，走至稻草人处会出现绞架山峰的全景动画，本关卡的最终目的就是到达绞架山峰的顶端。来到对面，在NPC旁会看到一个蓝色礼物。

蓝色礼物①



收集地点：经过第一个检查点，在NPC的身旁可看到礼物。

收集方法：与头上有蓝色对话框的NPC对话后装饰旗面就可以开启礼物。

沿路继续前进，用触摸屏拉动触摸图标来放平或支起斜面来让小邮差顺利通过，上至有白色麋鹿的平台后与其对话。

纸艺①



▲将拍摄的花纹装饰在麋鹿身上即可解锁麋鹿纸艺。

红色礼物①





▲与白色麋鹿对话后一直向画面右方走，跳下高台就可以看到礼物。

打开红色礼物后返回原路，将方块状的平台向左拉平，然后利用弹跳板跳上去，再向右划动右侧的触摸图标机关，让小邮差来到检查点。用同样的方法拉动沿路的触摸图标机关并运用跳跃能力继续前行。用触摸屏拉开右侧的触摸图标，从打开的机关中间通过。

五彩碎纸



▲用触摸屏拉开右侧的帷幔，可看到隐藏的收集点。

收集完隐藏收集点中的五彩碎纸后拉下前方的触摸图标机关会出现弹跳板，利用弹跳板上至高台。站在场景左侧的圆点中拉动触摸图标，利用弹跳板跳至右侧高台并拾取南瓜头，下来后将南瓜头投掷给左侧的稻草人，恢复原状的稻草人会帮忙驱赶乌鸦，小邮差可以从其身后的道路继续前行。用触摸屏打开道路右侧的帷幔，先前走一段路后会遇到一处双重触摸图标机关，先向右拉动图标再向上划动打开两个触摸图标机关就可以让小邮差通过。途中会遇到被冻得瑟瑟发抖的NPC，它会要求小邮差制作一副连指手套。

五彩碎纸



▲在制作手套的NPC旁用触摸屏拉开右侧的帷幔可看到隐藏的收集点。

制作完成并为小邮差戴上手套后继续往前走，拉动道路前方的触摸图标机关上至高台，会出现多只碎纸怪和高跳碎纸怪。打败它们后来到下一个检查点，向左或向右拉动触摸图标的话，场景中间会出现道路。继续前行进入山洞，用触摸屏拉开洞内的蜘蛛网，再从弹跳板跳上松鼠所在的高台会出现剧情动画，打败接连出现的弹跳板碎纸怪和普通碎纸怪后进入右侧的洞穴。继续前行一段会看到路边的触摸图标，让小邮差站上图标然后往左拉出弹跳板，将弹跳板稍微拉动成斜坡的样子，让小邮差先正对高台方向再走上弹跳板就可以跳上去。再将高台上的触摸图标右拉，从弹跳板跳上高台。向左走拉开地面上的触摸图标就可以打开隐藏区域，拾取南瓜头后返回原路还给稻草人。

红色礼物②



▲从稻草人身后的路上去后向右转，沿路往画面下方走会看到红色礼物。

打开放置在平台上的红色礼物后返回原路。拉动带有触摸图标的机关后让小邮差站上去，再向上推动机关就可以将其送向高处，用同样的方式运用路上的机关就可以来到检查点。

纸艺②



▲经过途中的检查点后，前行一小段路并右转上至一个平台就会看到白色的纸艺，拍照后可解锁火炬纸艺。

纸艺③



▲一路用同样的方式打开机关继续前行，在必经之路的一处上升机关旁会有NPC提示拍照，拍照后解锁爱心兽人的纸艺。

路过一个检查点后，画面会提示南瓜头的所在位置，向右拉动南瓜头下的机关让其下落一层，然后向左推动同一个机关，再向左拉动南瓜头下的机关，最后将机关往右推，南瓜头会掉至地面。拾起南瓜头还给稻草人后会出现多只碎纸怪。将其全部消灭后，继续前行会看到路边有一个烤着篝火的NPC，其身边有一个蓝色礼物和小屋的纸艺。

蓝色礼物②



收集地点： 检查点旁边

收集方法： 解锁装饰品中的松鼠并给小邮差戴上后与NPC对话即可。

纸艺④



▲NPC的身后，拍照可解锁小屋纸艺。

碎纸怪



▲走近被解锁的小屋纸艺会出来一只隐藏的碎纸怪。

红色礼物③





▲往场景下方走，从悬崖边的旗帜处跳下，一直向画面下方走可以看到礼物。

收集完场景中的红色礼物、蓝色礼物和纸艺后打开沿路的触摸图标机关，当小邮差到达山顶后会发生剧情动画。使用背触板转动山脉，剧情动画后用触摸屏转动发射器，待小邮差走上去后再向内推动触摸图标即可将小邮差发射出去。结果由于碎纸怪的半空拦截，小邮差掉入下一个关卡——坠落点。

纸艺①



▲正对书签的后方，可解锁松树苗纸艺。

五彩碎纸



▲书签旁边瀑布的水流后面。

红色礼物①





▲瀑布的右侧，上高台后可以看到。

返回原路继续前行会来到一座废屋前。

蓝色礼物①



收集地点： 必经之路的一栋废弃房屋旁。

收集方法： 阅读碑文后使用黑白滤镜为其身后废弃的房子拍照，再次阅读碑文即可打开蓝色礼物。

五彩碎纸



▲从废屋左边绕上房子的平台进入房中，里面有三处隐藏的碎纸收集点。

返回原路，爬上高台后会看到检查点，继续前行并沿路收集碎纸。

五彩碎纸

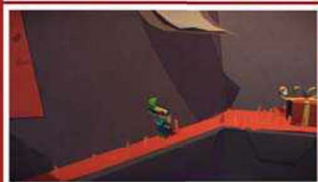


▲站上检查点右前方的木桩，按住背触板即可收集到上方的碎纸。

走至路口会发生剧情动画，右侧的石缝中会蹦出四只重叠碎纸怪。将其消灭后再跳下高台解救小温迪格。消灭完场景中的碎纸怪解救出小温迪格后会与其成为朋友。小温迪格虽然不像大型温迪格那样可以搬动巨石，但其吃纸的能力也可以帮小邮差扫清前行路上的诸多障碍。在必经之路上会触发松鼠教小邮差利用墙上的胶水上高台的剧情。用触摸屏打开高台右侧的胶水墙纸去到对面，击败四只碎纸怪后，还会再出现两只弹跳板碎纸怪和两只高跷碎纸怪。将它们都顺利击败后小温迪格就可以通过搭建的道路来到小邮差所在的场景。

红色礼物②





▲打败碎纸怪后从画面右侧的小路一直走就可以看到礼物。

打开红色礼物后返回原路继续前行。

纸艺②



▶检查点左侧，可解锁蘑菇纸艺。

坠落点



全要素收集要求

纸艺	蓝色礼物	红色礼物
3个	2个	6个
碎纸怪	五彩碎纸	
74只	170张	

来到坠落点后，可先在此场景中收集五彩碎纸、纸艺和红色礼物。

再前行一小段路会看到一个池塘，在这里玩家先不要急着让小邮差跳入池塘，在检查点右侧可以找到一个红色礼物。

红色礼物③



▲检查点右侧。

跳下池塘后会看见四只碎纸怪，玩家可以操纵小邮差将碎纸怪扔向池塘中的绿色荷叶上，会有大鱼跳出水面吃掉碎纸怪。走上场景右侧有五彩碎纸的机关后，将池塘左侧的道路伸展开来就可以让小温迪格过来吃掉挡路的纸球了。进入场景后先与左侧的松鼠对话，然后消灭场景中出现的所有碎纸怪。

奖杯要点

在此处可以解锁“毁灭之塔”的奖杯。对话后靠近松鼠的地方会出现三只重叠碎纸怪，往场景的另一边走会再从地底钻出三只重叠碎纸怪，玩家可以先消灭余下的普通碎纸怪和高跷碎纸怪，然后将这六只碎纸怪引到一起，等它们进行重叠时就让小邮差切换为翻滚模式。当第五只已经重叠好，第六只快要叠上去时就发动翻滚攻击撞倒它们即可。

红色礼物④



▲消灭完碎纸怪后，在开着一朵红色花的岩石旁边有红色礼物。

打开红色礼物后返回松鼠处，对话后又会再出现多只碎纸怪，打败它们后继续前行，在道路左侧会看到一个蓝色礼物。

蓝色礼物②



收集地点：必经之路上。

收集方法：与蓝色礼物旁边的石头交谈后，返回之前的场景，拾取一颗卵石再回去与石头交谈。

继续前行会发生小温迪格被抓走的剧情。从左侧的胶水墙面上去后，会看到小温迪格在被两只重叠碎纸怪和一只普通碎纸怪攻击。将其消灭后向场景右侧走一段会出现剧情动画，从天而降的松鼠告诉小邮差要抚慰惊恐的小温迪格。将小温迪格打扮一新，然后拿出相机自拍一张与小温迪格的合照。此后只要长按住小温迪格就可以改变其外貌。然后在必经之路的圆柱形桥上会有五只碎纸怪阻挡小邮差的去路。除掉圆柱桥前段的三只碎纸怪后从胶水墙面绕至桥的后段，这里最好让小邮差绕开碎纸怪然后引起上到后方的平台后，再消灭它们比较好，不然在桥上作战的话很容易掉下桥或者被碎纸怪们围攻。来到对面后，先从检查点左转，会看到一个鼓皮，通过此处的3个鼓皮后会找到一个红色礼物。

红色礼物⑤





▲第七个检查点左侧，通过3个鼓皮后即可看到。具体的通过方法为：轻敲鼓皮的话在上面的小邮差会原地跳起，但鼓皮会向左移。因此玩家需要在轻敲鼓皮时再同时将左摇杆向左拨动，然后最好让小邮差在起跳前都保持在鼓皮靠前的位置，这样就不容易掉出鼓皮外了。拿取礼物后原路返回。回程时方法相同，只需把左摇杆向左拨动换成向右即可。

返回原路走上胶水墙面，再跳上机关即可打开前行道路。让小温迪格咬开纸球，利用弹跳板来到高台上。收集完五彩碎纸后从左侧跳下触动机关打开道路。

纸艺③



▲在木桥上看向东北方向会发现一个白色纸艺，拍照后解锁苹果纸艺。

从检查点左侧的胶水墙面上去，再从右侧跳下开启机关继续前行。用手指按住背触板将机关推出就可以让小邮差通过。通过后在道路的右下方有一个红色礼物，要注意收集。

红色礼物⑥



▲经过需要用手指推出道路的机关后，从道路右侧跳下打开红色礼物。

让小温迪格吃掉道路前方的纸球继续前行。打开道路中间的红色礼物会出现一只普通碎纸怪，小温迪格会再次被掠走。击败出现的多只碎纸怪后，松鼠会告诉小邮差被掠走的小温迪格在岛下的洞穴，然后它还会建议小邮差去往港口。一直前行会遇到三只松鼠，它们会帮助小邮差一起消灭碎纸怪。消灭了第一个平台上陆续出现的碎纸怪后，玩家可以向下拉动右侧的触摸图标，利用滚出巨石来解决对面的碎纸怪。消灭完所有的碎纸怪后就可以去往港口了。

港口



全要素收集要求

纸艺	蓝色礼物	红色礼物
3个	2个	5个
碎纸怪	五彩碎纸	
0只	100张	

从第一个检查点出发一路收集五彩碎纸，滚入灯塔门上的小洞后会自动来到塔顶，与灯塔上的NPC对话后它会提示小邮差去小酒馆。跳入滑道会来到灯塔下方。注意不能进入海中，不然会立即丢失邮票。

红色礼物①



▲下灯塔后绕至其背后可以找到一个红色礼物。

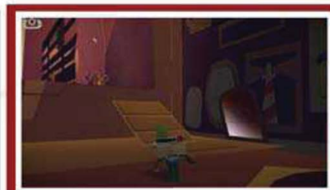
纸艺①



▲来到灯塔下方，给海中的白色物体拍照可解锁浮标的纸艺。

红色礼物②





▲进入灯塔对面的房子中，在第一个房间划动右侧墙上的触摸图标会出现通往红色礼物的道路。

纸艺②





▲在灯塔对面的房子中，用手风琴（首次通过次关卡时由于还未解锁此功能，玩家可以在实验室的主厅获得手风琴后再重新返回此处收集纸艺模型）吹动风扇机关，会打开密室，进去后给右侧的白色物体拍照可解锁首席科学家纸艺。

打开房子中的红色礼物并收集完五彩碎纸后出房子，路过接待处的NPC一直向场景左侧走会看见平台上放置的红色礼物。

红色礼物③



▲出房子后经由接待处一直向场景左侧走会看见平台上放置的礼物。

纸艺③


▲在沙滩上给白色的牡蛎拍照可解锁纸艺。

蓝色礼物①


收集地点：沙滩旁的平台上。

收集方法：与NPC对话后上至灯塔顶端，用广角镜头拍一张港口的风景照，回去与NPC对话。

蓝色礼物②



收集地点：顺着沙滩旁平台上的路一直往海边走，进入道路右侧的一个路口后会触发剧情动画。

收集方法：与地鼠对话，将其打扮一番后丢上红色的高台，再用触摸屏向左拉出前景，玩家可自由选择肌肉猛男前景或者S型曲线的美人鱼前景为其拍照，完成拍摄后会打开蓝色礼物。

出来后沿着海边的走廊继续往里走。

红色礼物④



▲沿着海边的木头走廊一直向前走可以看到礼物。

返回接待处从右侧的路走向小酒馆门口。

五彩碎纸


▲通往小酒馆的斜坡上，右侧有一处收集点需调整角度才能看到。

红色礼物⑤


▲面对小酒馆门口的左侧有一个红色礼物。

与门口的NPC对话，制作一个爱心装饰在小邮差身上。

纸艺④

佩戴上爱心装饰，并自拍制作会员证后会解锁太阳的纸艺，此模型为隐藏纸艺不被算在本关需要解锁的纸艺中。

然后就可以让小邮差进入小酒馆中并收集场景中的五彩碎纸了，注意不要遗漏办公台旁边的隐藏收集点。站上右侧平台会出现剧情动画，穿过打开的道路就可以来到温迪格裂谷了。

温迪格裂谷

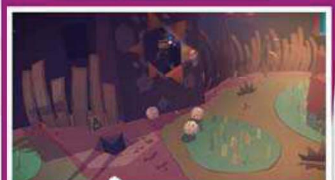


在书签左边有一处跳床，站上去可以收集半空中的碎纸，在跳床右侧有一只白色的地鼠，为其拍照后可解锁纸艺。

纸艺①


▲在跳床右侧有一只白色的地鼠，为其拍照后解锁地鼠纸艺。

五彩碎纸


▲解锁了地鼠的纸艺后，跳入放置了三角警告标志的地洞，可收集地洞右侧半空中的碎纸。

跳上路边依次递增的石柱，再从另一边的石柱跳下会看到旁边的跳床，跳上去收集五彩碎纸。下来后可以看见旁边的蓝色礼物。

蓝色礼物


收集地点：必经之路的右侧。

收集方法：向篮筐投入一个球以后篮筐会开始左右移动，配合其移动速度投入第二个球之后篮筐会变成左右移动外加上下移动，等篮筐下移后投入球即可打开蓝色礼物。

打开蓝色礼物后返回原路会发生剧情动画，为画面上的可怕温迪格制作并装饰上眼睛后继续前行。

全要素收集要求

纸艺	蓝色礼物	红色礼物
4个	1个	4个
碎纸怪	五彩碎纸	
0只	360张	

五彩碎纸


▲在必经之路的右侧有两处鼓皮，跳上去可以打开花朵收集里面的碎纸。

翻越涂满胶水的拱桥，按住背触板将前面的机关交替地进行左推或右推，让小邮差迅速通过。跳上三处鼓皮后会看到场景中间有三处带有弹跳板的平台。先利用背触板将第一个平台往右推，让小邮差上至中间的平台。

红色礼物①


▲再将此平台右推，可上到右边的高台打开红色礼物。

用同样的方法上至第三个平台，跳上高台后会发生剧情动画，从这里开始可怕的温迪格会向小邮差投掷巨石，被巨石打中的话会丢失邮票。从左侧的路走上涂满胶水的悬崖，引诱温迪格将巨石投向标有记号的岩石上会开启道路。拉开道路前方触摸图标后跳上鼓皮一路前行，此时道路右侧会有温迪格一直投掷岩石，在此处要抓住时机迅速地给两只投掷岩石的温迪格中间的白色物体照相。

纸艺②


▲必经之路上两只投掷岩石的温迪格之间，拍照后可解锁松果纸艺。

继续前行会来到一个平台，从此处开始平台会一节一节掉落，所以小邮差必须不停地向前奔跑。

纸艺③



▲到达检查点后，给左处高台上的白色物体照相会解锁多叶树的纸艺。

红色礼物②



▲红色礼物在检查点的东北方向，从场景中间的鼓皮向右跳即可来到红色礼物所在的平台。打开礼物后要迅速返回原路。

从场景中间的道路继续前行，注意此处的道路也会一段段下降，场景中有温迪格，如果被打到的话会丢失邮票。如果不慎落下可以从道路两头的鼓皮跳上高台，温迪格是不会上至高台攻击小邮差的。接下来需要玩家利用背触板将场景中间的道路右推并长按住让小邮差通过，此时要注意左侧温迪格投掷的巨石。路过检查点后，在道路左侧可以收集到五彩碎纸，注意碎纸所在的地面会裂开因此要注意沿着边缘走。用触摸屏打开鼓皮继续前行（一定要提前打开再跳上去），期间要注意躲避右侧温迪格投掷的巨石。并且第三处鼓皮会下沉，因此在此不能多作停留，上至平台后，路边会有多处碎纸收集点，和之前的场景一样，此处的地面也会突然裂开因此收集玩碎纸后要赶快离开。继续前行来到下一个检查点，利用场景中间的道路和鼓皮机关让小邮差通过，同时要注意躲避右侧温迪格投掷的巨石。然后小邮差需要通过最后一个地面会开裂的平台场景。

纸艺④



▲在地面开裂的洞中会看到白色的纸艺，为其拍照可解锁钻探机的模型。

经过检查点后走上左侧涂满胶水的墙壁，利用触摸屏向上划动触摸图标，要注意的是展开的机关会在一定时间后恢复原样，途径的平台也会下降因此要让小邮差尽快通过。

五彩碎纸



▲路过开裂路面的场景后，不走胶水墙面，跳下高台场景中间可收集五彩碎纸，不过在收集的同时也要注意避开温迪格的攻击。

从下一个检查点的平台跳下后会出现温迪格一路追赶小邮差。第二段路开始追赶的温迪格会变成两只，第三段路会变成六只。玩家可以让小邮差切换成翻滚状态，这样可以快速地逃脱温迪格的追赶。逃入一块开阔的平地后会有NPC出现将温迪格关在栅栏外面。继续前行会来到实验室。

红色礼物③





▲追逐小邮差的温迪格被关在栅栏外后，一直前行从第一个鼓皮跳上平台的右侧就可以看到礼物。

红色礼物④





▲返回原路，跳过三个鼓皮上至高台后，在道路右转处跳上左侧的平台后会看到礼物。

实验室



全要素收集要求

纸艺	蓝色礼物	红色礼物
4个	3个	4个
碎纸怪	五彩碎纸	
46只	270张	

在进入实验室前，此本关卡的第一个场景中有蓝色礼物、红色礼物和五彩碎纸可供收集。

奖杯要点

在书签所在的场景向右侧行走会遇到麋鹿和地鼠，抱起地鼠将其投掷到麋鹿的背上，再把相机的滤镜调整为黑白模式进行拍摄的话即可解锁奖杯“美好往昔”。

蓝色礼物①



收集地点：书签的东北方向。

收集方法：拿出相机调成自拍模式等蝴蝶停在小邮差头上后自拍一张照片，然后与NPC对话。

红色礼物①



▲实验室入口大门左侧。

进入实验室，与接待处的NPC对话后小邮差会被送到地下的实验室。

纸艺①



▲在索各港实验室的一个房间右侧，给白色的NPC拍照后可解锁科学家纸艺。

与索各港实验室的话筒通话后会被要求打扮小邮差并自拍一张照片作为存档，完成后通向实验室内部的道路会被开启，跳上风箱般上下移动的机关收集五彩碎纸，右转避开前后推动的风箱机关，继续前行一段路会来到第一个检查点。

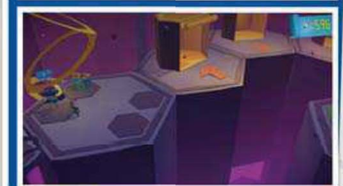
纸艺②



▲路过第一处上下移动的风箱机关后，在前后推动的风箱机关上方可看到白色纸艺，拍照后解锁电脑纸艺。

蓝色礼物②





收集地点：从第一个检查点旁的鼓皮跳至右方平台上可以看见蓝色礼物。

收集方法：与NPC对话后来到右侧三个打开的纸箱前，引诱温迪格将巨石投入到里面，完成后就可以打开蓝色礼物。

沿着上下推动的风箱机关继续前行会来到一个黄色的大转筒前。

蓝色礼物③



收集地点：黄色的大转筒右侧。

收集方法：用五彩碎纸购买一条领带，然后为NPC戴上。

在黄色的大转筒上要注意避开转筒上的空隙，转筒后部有一圈涂满胶水的地方，站上去不动可以收集此处的五彩碎纸，来到平台后会出现剧情动画，钻探机中会钻出两只碎纸怪。将其消灭后进入主厅，绕主厅一周收集完五彩碎纸后来到场景中间的传话筒处会出现剧情动画。剧情动画后小邮差会得到武装手风琴，用风扇吹动主厅中的风扇机关后会开启左侧的房间，将房间中的三个风扇联通后会开启右侧房间的门。进入右侧的房间后会习得用手风琴进行发射的方法，将框中的珍珠都射到靶心上后会出现剧情动画，三只飞行碎纸怪会闯入中间的房间，用L键吸住碎纸怪再用R键发射出去即可将其消灭。从碎纸怪撞破的地方继续前行会来到第二个检查点。从此处开始会遇到多处风扇型移动机关，让小邮差站上去后用L键会让其顺时针转动，R键则为逆时针转动。来到平台上后会出现碎纸怪，可以让小邮差一边躲避一边将碎纸怪引至场地中间的风扇上，然后在触摸屏上长按触摸图标启动风扇机关消灭碎纸怪。

红色礼物②



▶让小邮差站上风扇，按住触摸图标将其吹上左边的高台可打开礼物。

走上风扇机关继续前行，来到下一个平台后会出现两只飞行碎纸怪，将其消灭后走上场景左侧的斜坡吹动风扇机关，通往前方的道路会开启。进去后吹动风扇打开鼓皮机关，跳上高台后向上拉动触摸图标露出里面的风扇，吹动风扇会出现白色的道路。

红色礼物③





▲在吹动风扇出现白色道路的地方，通过道路跳至对面，绕至高台后方会看到礼物。

通过白色道路来到检查点。点击检查点右侧的触摸图标放下形似跷跷板的机关，来到对面会出现一只重叠碎纸怪和两只飞行碎纸怪。将它们消灭后利用跷跷板机关先上至左侧的平台，吹动风扇调整右侧的转盘机关的缺口到可以让小邮差通过位置。返回原路会来到一处前后推进的风箱机关，让小邮差先站上一侧机关随其左右推进一次便可收集到上方的五彩碎纸，用同样的方法将此处的碎纸收集完后跳至对面的平台。收集完右侧悬崖旁的碎纸后返回原路通过上下推动的风箱机关继续前行，再利用风扇机关的风力将小邮差传送到高台上。吹动前面的风扇使得右侧的黄色风扇开始传送风力，利用风力被传送到右侧高台后继续前行会来到一处利用风扇传送纸球的机关，利用L键和R键调整风扇的角度，当风扇的灯光呈绿色时会持续送风，将纸球送至右边后会从地下冒出四只重叠碎纸怪，将其消灭后会再出现四只飞行碎纸怪。解决掉它们后继续前行。

纸艺③



▲经过用风扇吹动珍珠的机关后，在下一个场景的右上方就可以看到一个大型白色物件，拍照后解锁手风琴的纸艺。

经过检查点后会遇到三只重叠碎纸怪和一只普通碎纸怪，将它们消灭后利用风扇传送至高台，在跷跷板机关上会出现两只飞行碎纸怪。解决掉它们后跳上左侧的平台一直向画面下方走，吹动尽头的风扇，然后原路返回不停转动的跷跷板机关上继续前行会进入一个有NPC操作着电脑的场景。收集完下层的五彩碎纸后，吹动风扇机关后，再使用跷跷板机关上至右侧平台收集碎纸。吹动平台上的风扇来到画面下方，经过平台来到左侧，吹动风扇机关旋转收集碎纸。跳至旁边的高台吹动门帘，进入左侧房间会触发剧情动画并出现两只普通碎纸怪和两只飞行碎纸怪。将其消灭后跳入左侧的地洞，从左侧地洞中再次弹出时，向前推动左摇杆可以上到高台，路过大型屏幕时拍下三张自己的照片，继续向前走用手风琴吹动门帘，进入电梯后吹动风扇机关来到上层。

红色礼物④





▲乘电梯后来到上层，在平台入口的左侧有一个红色礼物。

打开红色礼物后，返回原路。长按背触板并向左划动推动机关，由于机关会迅速复原，因此小邮差要迅速通过。将检查点附近的碎纸怪击败后，地面上会出现钻探机，消灭从里面钻出的两只飞行碎纸怪和两只重叠碎纸怪后进入科学家的房间。

纸艺④



▲进入科学家的房间后，给壁炉前的白色椅子拍照可解锁高背椅的纸艺。

与科学家对话时，房间突然被钻探机入侵，小邮差从房间落下，进入了下一个关卡——地下洞穴。

地下洞穴



全要素收集要求

纸艺	蓝色礼物	红色礼物
4个	2个	6个
碎纸怪	五彩碎纸	
155只	330张	

小邮差坠入地下洞穴后要注意用左摇杆控制方向来收集半空中的碎纸，下落一段距离后会来到地面。

碎纸怪

来到地面后不要急着往前走，身后会出现两只碎纸怪，将其消灭后再继续前行。

消灭了检查点前方出现的多只碎纸怪后，来到右侧钻探机旁会看见其左侧有一个风扇，利用手风琴将卡在风扇中的碎纸怪吸出来并将其消灭，利用风力来到高台上，往画面左方走可以收集红色礼物。

红色礼物①



▶利用鼓皮跳至左侧小路上，向里走会看到礼物。

在此场景中会先出现两批碎纸怪，将它们消灭后跳入场景中间的地洞中。

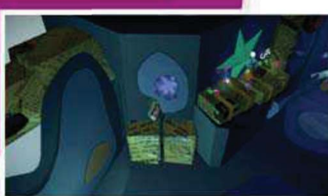
红色礼物②



▶跳入地洞后，小邮差会从左侧的地洞中弹起，此时可看到礼物。

打开红色礼物后返回原路，路上会再出现三只碎纸怪和两只飞行碎纸怪。将它们击败后利用场景右侧风扇上至高台后会看到风扇机关。用手风琴吹动风扇机关后上至左侧的高台，剧情动画后下至平台会出现三只飞行碎纸怪和一只弹跳板碎纸怪，将其击败后跳入管道来到右侧场景。

五彩碎纸



▶跳上碎纸怪出现的柜子，可跳至右侧的高台上收集碎纸。

继续前行，路边的柜子会跳出来一只弹跳板碎纸怪。

蓝色礼物①







收集地点： 从分岔路右转，一直向前走会看见蓝色礼物。

收集方法： 与松鼠对话后，拿回足球交还给它即可。

继续前行一小段路会在右边的河道上发现一个分岔路。

纸艺①





▲跳上右边的岩石一直走到尽头会看见白色礼物，拍照后解锁礼物纸艺。

红色礼物③



▲解锁礼物纸艺后将其打开。

返回原路，跳入管道中会来到一处有两个柜子的平台，消灭右侧柜子里跳出的弹跳板碎纸怪。

纸艺②



▲给左侧柜子里跳出的白色物体拍照会解锁纸艺碎纸怪。

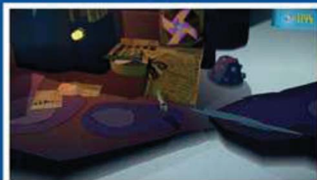
红色礼物④



▲解锁碎纸怪的纸艺后跳上柜子，上到高台后就可以打开礼物。

从右侧的小路继续前进，制作火焰照亮洞穴后继续前行，先按住×并配合左摇杆的操作让小邮差通过，再长按×同时右推左摇杆，小邮差就会来到检查点前。

蓝色礼物②







收集地点： 从检查点处向右边的岔路走。

收集方法： 敲击背触板让顶上的岩石落下连接道路，到达对面后再敲击背触板使岩石落下，上至高台后与地鼠对话即可打开蓝色礼物。

返回原路。

红色礼物⑤





▲借助风扇的力量先来到左方管道上，再跳上高台向左走即可看到礼物。

直接跳至平台上，再跳入风扇机关下的风筒中，吹动两个风扇机关调整右侧的圆盘机关，左侧的风扇机关可让圆盘顺时针移动，右侧的则为逆时针移动。

跳至右侧高台继续前行。从下层的管道进去后会来到第二层平台的左边。收集完五彩碎纸后回到下层，跳至管道上面再跳到第二层右侧管道的入口。进管道后来到第三层，长按○可让小邮差滚至检查点。剧情动画后前进一小段路会有NPC提醒小邮差前方会有多只碎纸怪出没，消灭完陆续出现的碎纸怪后，前往下一个场景，此处只要掌握好风向的规律就可以从露出的路面通过。来到画有×图标的机关处后，先按×键让小邮差起跳，然后长按×键露出鼓皮，同时敲击背触板。当小邮差收集完鼓皮上方的碎纸后，让其跳到对面的检查点。转动检查点旁的小型风扇机关会露出弹跳板，用同样的方法继续前行。

纸艺③





▲路过两处吹动小风扇打开弹跳板的机关后，让小邮差正对河边，用相机拍照可解锁码头居民的纸艺。

拍照后，吹动风扇机关再站上去进到管道中。来到检查点会发生剧情动画，小邮差需要去解救被关押着的小温迪格。玩家需要一边消灭一边吹动风扇机关将小温迪格放下，救出小温迪格后继续前行，会来到一处可用触摸屏移动的浮石机关前，与小温迪格一起坐上浮石再用触摸屏操作即可继续前行，最后一处浮石上会有一小块鼓皮。

红色礼物⑥



▲利用浮石上的鼓皮跳至右侧高台上。

解救了小温迪格的妈妈后，与其协力解决掉出现的碎纸怪。剧情动画后小温迪格就和妈妈团聚并离开了。从场景左侧的风扇上至高台后继续前行会来出现剧情动画，在检查点前使用手风琴吹动画布就可以打开道路，继续前行会来到碎纸怪的岛下巢穴，小邮差必须把困在其中的科学家和码头居民都救出来。一路利用×、○键和风扇的机关前行，会发现被困在半空中的科学家和居民们。

五彩碎纸



▲在解救科学家前后有两处两重鼓皮，在最上层的鼓皮起跳时一定要确保跳到最高，此处的碎纸收集十分容易被漏掉。

用触摸屏先将定住岩石的链条解开，然后摇动PSV让其落入水中，再拖动触摸屏图标让科学家和居民们上岸。消灭路上的三只碎纸怪后会来到画有×的机关处，按×键让小邮差起跳后迅速放开×键，走至平台边缘起跳来到对面，跳入管道中当小邮差从右侧管道弹出并对准×图标时，按×键将小邮差弹至对面。经过检查点后会来到一处连续利用×和○的机关。先起跳然后放开×键，然后再按×键让小邮差起跳并按住×不动，让小邮差走下平台并长按○键，让小邮差滚至×平台上后松开○键，待其来到最右侧画有○的平台后，再同时按下×键让小邮差来到×的平台上，松开按键即可将小邮差送至高台上。从高台上下来会见笼子里白色的温迪格。

纸艺④



▲为白色的温迪格拍照可解锁温迪格的纸艺。

此时地面上会出现钻探机和碎纸怪，温迪格会帮忙消灭碎纸怪。继续利用沿路的×、○机关前进。路过一长排标着?和×的机关后可以选择不从管道进入而直接跳下有五彩碎纸的右侧平台上。前行一小段路会出现剧情动画，然后用背触板将左侧的平台移至右侧的鼓皮上，让小邮差来到右侧高台上并继续前行会看到一处标有×的机关，先站上机关前的鼓皮收集半空中的碎纸，然后长按×键露出上面的鼓皮，从下层鼓皮的边缘跳至×的鼓皮上（期间不要松开×键），来到右侧平台上后放出温迪格，此时会出现多只碎纸怪。解决掉它们后跳入管道来到最下方的场景，走向钻探机会出现剧情动画，打败相继出现的碎纸怪后用手风琴吹动场景左侧的风扇机关，在登上钻探机前还会出现一大批碎纸怪，将它们都消灭后，索格港的旅程就到此结束。进入钻探机小邮差会被送到了下一个关卡——书页之间。

书页之间



全要素收集要求

纸艺	蓝色礼物	红色礼物
3个	1个	6个
碎纸怪	五彩碎纸	
0只	130张	

走出钻探机后一边收集五彩碎纸一边前行，跳上上下移动的平台到达对面打开书签。从旋转的书上迅速通过后使用翻滚模式滚过前后移动的纸张下方的小洞，从右侧涂了胶水的道路继续前行会到达检查点。从胶水机关上的弹跳板起跳时轻轻向前推左摇杆即可到达对面。在平台与小路连接的地方看向场景左侧会发现一个白色纸艺。

纸艺①



▲拍照后解锁睡莲纸艺。

继续前行，从检查点右侧跳上涂有胶水的纸面，当其一百八十度旋转后迅速使用跳跃技能上至下一个机关涂有胶水的那面，到达平台上后会看到检查点。在大画布前先拍一张照片进行装饰，完成后迅速跑过前方会快速收起的机关，要走纸张外沿，并在最后一张纸上发动跳跃。跳上左侧平台。用鼓皮跳上高台，然后跳上左侧的翻转机关，按住背触板将其向右推动可将小邮差送至左侧的翻转机关，用同样的方式可以登上前方的平台来到检查点。

红色礼物①

▲从翻转机关处到达检查后往画面下方走。

从三本连续翻转的书上迅速通过，此处要注意不能提前跳到下方平台，因为右前方有一个红色礼物。

红色礼物②



▲在紫色那本的右前方可以看到礼物，跳上书本前方的高台会滚至礼物处。

打开礼物后，跳到下方平台。

纸艺②



▲给平台上的白色纸艺拍照可解锁蜂房的纸艺。

收集完蜂房的纸艺后继续前行，路过一小段会左右翻转的机关来到平台处时可看到一个不太明显的触摸图标。

红色礼物③



▲使用触摸屏打开机关会看到红色礼物。

返回原路，使用触摸图标机关打开道路。

红色礼物④



▲从书本的平台跳下即可打开礼物。

利用鼓皮跳至平台上，此处会有左右横扫的机关，可以利用翻滚技能滚过纸张中间的小洞以避免被扫下平台。

蓝色礼物



收集地点：从检查点右侧的路上去会看到蓝色礼物。

收集方法：拿取这个蓝色礼物需要一点技巧。站上移动的黄色平台后先站在右侧通过阻挡的机关，再来到左侧，当黄纸移动到正对的平台前后，先上跳并走下平台回到黄色平台上，再迅速切换到翻滚状。走上左侧的胶水机关，用手风琴吹开门帘，再迅速切换到翻滚状态，然后跳上台阶，回到黄色平台上用触摸屏向上拉开阻挡的机关就可以来到蓝色礼物前了。

继续前行，用触摸屏打开上方的大书并拉出连接的道路，与NPC对话后其会提示小邮差跟着墨水的痕迹前进。

红色礼物⑤





▲来到NPC后方的书本边缘，会有黄色道路展开，往前走会看到红色礼物。

从检查点开始跟随五彩碎纸的位置前行，收集完碎纸后通过鼓皮机关上至高台。向场景右侧走会来到折纸道路机关前，此处只要观察折纸运动的规律就不难通过，分岔路处不管走哪条路都会到达对面平台。从平台上的检查点开始点击图标可展开黄色的区域供小邮差行走，但要注意的是黄色的纸面不能做过多停留。玩家可以同时打开多个黄色区域，迅速通过后停留在触摸图标上即可。来到下一个平台后机关变为三角锥，点击触摸图标会让三角锥平放为三角形，中间的绿色部分可作停留，收集完里面的五彩碎纸后来到下一个平台会看到检查点，此处开始机关变为三角锥和三角形机关的组合，要小心的是后半段有空心机关，因此打开机关后要先看清楚再走上去。

红色礼物⑥



▲在三角锥和三角形的组合机关处向场景左侧走会看到红色礼物。

纸艺③



▶在最后一个检查点右侧，拍照后解锁墨水瓶纸艺。

跳入墨水瓶左侧的小洞就会来到沙漠。

沙漠



纸艺①



▲书签左前方，可解锁仙人掌的纸艺。

场景中间和右侧也有五彩碎纸的收集点，收集完后走上场景左侧依次上升的石台。继续前行来到检查点前。

纸艺②



▲给检查点左侧白色的猪拍照即可解锁猪的纸艺。

解锁后骑上小猪一边收集碎纸一边前行。途中有一处分岔路，玩家可以先走左边然后再沿路收集场景右侧的碎纸。整个过程需要玩家用触摸屏和背触板的操作予以协助。

纸艺③



◀与小猪分开后右侧高台上可看到，拍照后解锁沙漠灌木纸艺。

全要素收集要求

纸艺	蓝色礼物	红色礼物
4个	2个	6个
碎纸怪	五彩碎纸	
0只	220张	

解锁纸艺后再从高台向画面下方一直走可看到礼物。

红色礼物①

▲与小猪分开后，从解锁沙漠灌木纸艺的地方向画面下方一直走可看到礼物。

返回原路继续前行，为照片装饰一番后，用触摸屏展开前方的木桥后可来到检查点前。

红色礼物②

▲检查点右侧，用触摸屏展开木桥可直接走到放置红色礼物的平台上。

使用触摸屏开启左侧的胶水机关，继续前行会看见一处大瀑布，用手长按背触板可切断水流让小邮差通过，要注意的是如果被水碰到的话小邮差会丢失邮票。

蓝色礼物①



收集地点：路过大瀑布后会在场景左侧看到。

收集方法：与NPC对话后解锁骷髅和骨头的装饰给小邮差戴上，再与NPC对话。

领取蓝色礼物后，从右侧悬崖的胶水机关下高台。

红色礼物③





▲走下高台后在场景左侧可看到礼物。

红色礼物④



▲拿取③中的礼物后，用触摸屏打开黄色道路，走过去后在右侧悬崖下可看到礼物。

红色礼物⑤



▶拿取④中的礼物后返回原路，在经过两个平台后一直向场景右侧走，在东北方向会看到礼物。

蓝色礼物②





收集地点：拿取⑤处的红色礼物后再行至右侧的平台，用触摸屏打开通往上方的道路，上至高台后会看到蓝色礼物。

收集方法：与松鼠对话后，为其装饰上嘴巴即可。

返回原路继续前行，利用触摸屏打开道路继续前行上至最高处时会发生剧情动画。在进入巴士前先使用触摸屏打开左侧的道路，上去后会看见纸艺和红色礼物。

奖杯要点

通过左侧的桥上至悬崖，拿出相机在右上方会看到Yellow Head。拍照后即可解锁奖杯“Yellow Head”。

纸艺④





▲从左侧的路上高塔可看见白色水塔，拍照后解锁水塔纸艺。

红色礼物⑥



▲在进入大型巴士前走左边的路上至高台后可看到礼物。

收集完此场景中的红色礼物、纸艺和奖杯后，返回原路打开巴士的门进入里面就会来到下一个关卡——旅人。

旅人



全要素收集要求

纸艺	蓝色礼物	红色礼物
3个	1个	3个
碎纸怪	五彩碎纸	
0只	90张	

从第一个检查点出发，与左侧的松鼠对话后松鼠会要求小邮差给它的外表添加花纹，添加后小邮差还需要改造一下自己的外表并拍照留念。

纸艺①



▲与松鼠对话后前进一小段路即可看见道路左侧柜子上方的白色物体，拍照后解锁叶面人。

继续前行会来到检查点前，此处会发生剧情动画，从这里开始玩家不仅要让小邮差继续前行，还要使用重力感应让画面中的另一名邮差（此后统称2号邮差）滚向终点。

纸艺②



▲检查点右侧可以解锁雪花的纸艺。

让小邮差走上绘有重力感应图标的平台，长按左侧的两处触摸图标并配合倾斜PSV让2号邮差滚至道路中间的白色笼子中，机关被启动后2号邮差会被送至右边下层场景，小邮差可从道路继续前行。在第二个白色笼子处先向左倾斜PSV，再轻敲背触板让2号邮差上至高处道路并使其滚过白色笼子，向右倾斜PSV让其滚回原路，并进入画面右前方的管道。点击触摸屏图标让2号邮差滚过去，再向前倾斜PSV移开路上绘有重力感应图标的机关，向下倾斜PSV让2号邮差从上方通过同一机关，此时小邮差面前的道路也会被打开。让2号邮差滚入路边的小槽中再向右倾斜PSV，然后让小邮差站上右侧的移动机关，并向前倾斜PSV。点击左侧的触摸屏图标，再让PSV向左倾斜就可以让小邮差到达对面。让2号邮差向右滚过白色笼子，继续利用左右倾斜PSV让小邮差们继续前行，注意此处的右上方可以解锁纸艺。

纸艺③



▲为道路右上方的白色物体拍照可解锁纸艺向日葵。

解锁后向下倾斜PSV使2号邮差滚入管道，再从左上方管道滚出后，小邮差前面的道路被打开，走上重力感应平台后，一直保持将PSV前倾（前倾角度不要太大，因为倾斜角度和移动速度成正比）的状态，然后用左摇杆控制平台上小邮差的位置以防被物体阻挡落下平台。来到第三个检查点后让2号小邮差滚入管道中。然后与检查点右侧蓝色礼物旁的松鼠对话。

蓝色礼物





收集地点： 必经之路的检查点旁。

收集方法： 与检查点右侧的松鼠对话，让小邮差站在背触板图标的右侧，然后用手按住背触板将机关挡住，最后向右倾斜PSV即可。

拿取蓝色礼物后继续前行。将PSV左倾，露出弹跳板，然后在起跳时右倾PSV，利用第二层弹跳板上高台。继续前行，将PSV左倾，露出弹跳板，上第二个重力感应图标后将PSV向下倾斜，利用弹跳板上高台后会来到检查点。

红色礼物①





▲经过检查点后，从鼓皮跳上左侧的高台，然后利用右摇杆控制画面中间的接球板，接中15次后就可以打开机关，向右走就可以看到红色礼物。

返回原路，将中间的重力感应机关移至适当位置时让小邮差起跳来到检查点前。站上鼓皮后将PSV右倾，跳上第二层鼓皮再将PSV左倾，跳上右侧高台，再将PSV右倾从第三层鼓皮跳上高台。

红色礼物②





▲走在高台左侧突出的一小平台后跳至左侧的第三层鼓皮上，再跳至左方平台就可以打开礼物了。

红色礼物③





▲场景右侧。走入顶上标有反重力感应图标的方盒中，反扣PSV方盒会上升至放有PSV的平台，走上平台即可拿取礼物。

走上标有重力感应图标的移动平台。将PSV前倾后再左倾可以让小邮差来到左方平台，将PSV下倾会出现第二个重力感应平台，站上去后缓缓前倾PSV，看到平台后跳上去，再右倾PSV站上重力感应平台，右倾PSV来到右侧平台。继续前行利用重力感应平台，在四周移动并敲击背触板上跳收集碎纸。继续前行，用手指顶住横放的重力感应板，然后下倾PSV让小邮差通过。来到检查点会发生剧情动画，用触摸屏将车顶掀开放另一名小邮差自由，然后让小邮差从巴士的前方跳下。这样就来到了游戏的最后一关——破洞域。

破洞域



全要素收集要求

纸艺	蓝色礼物	红色礼物
4个	1个	12个
碎纸怪	五彩碎纸	
0只	180张	

从巴士上掉下后用左摇杆控制小邮差的下落方向，收集半空中的碎纸。来到地面后先给右侧白色的蝴蝶拍照。

纸艺①

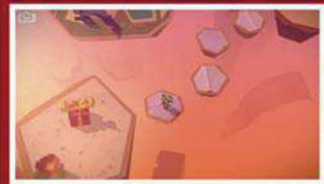

▲可解锁蝴蝶的纸艺。

从检查点一直前行，在分岔口先拿出相机给白色纸艺拍照，走浅紫色的分岔路可以收集红色礼物。

纸艺②


▲检查点左前方（必须拿出相机来调整角度才能看到），给白色物体拍照可解锁松树纸艺。

红色礼物①



▲第一个检查点前面的分岔处向左走。

红色礼物②



▲第二处分岔路口向右走即可来到放置礼物的平台上。

五彩碎纸

沿礼物的底座走一圈可以收集碎纸。

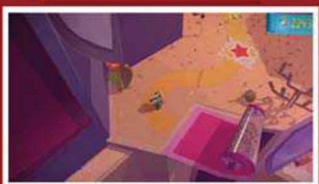
红色礼物③



▲第三处分岔路口向左走。

到达第二处检查点后，可先在场景左侧收集红色礼物。

红色礼物④



▲从左侧的小路往画面左方走就可以看到礼物。

用触摸屏展开道路，小邮差会自动变为翻滚状态，注意用左摇杆控制方向以防小邮差滚出路外。

红色礼物⑤

▲滚下第一段路后往画面左侧回滚一段路可以看到红色礼物。




来到平台后一直向平台右方走，从画面上方巨石的缝隙中穿过可看到红色礼物。

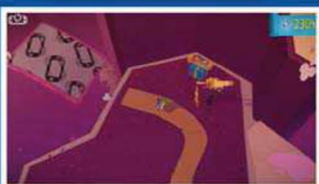
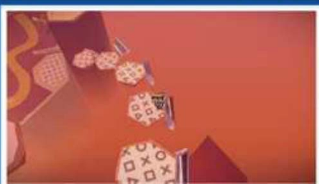
红色礼物⑥



▲从此处的缝隙中通过即可拿到礼物。

利用左右移动的重力感应平台来到稻草人处，此处有两个红色礼物和一个蓝色礼物。

蓝色礼物


收集地点：必经之路的稻草人旁。

收集方法：与稻草人对话后，从右侧的鼓皮跳上高台，从松鼠手中抢过南瓜后跳下左侧的平台，将其还给稻草人即可。

红色礼物⑦

▲从稻草人旁边的鼓皮跳上左侧的高台即可看到礼物。

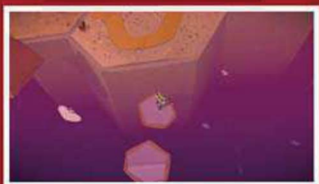



红色礼物⑧


▲从稻草人旁边的鼓皮跳上有一群松鼠在的高台后就可以看到礼物。

收集完礼物并帮稻草人抢回南瓜头后继续前行，会来到有多只地鼠在的平台。

红色礼物⑨



▲从平台中间部分往画面下方走会发现分岔路，继续前进就能看见礼物。

奖杯要点

给道路两侧的小邮差拍照可解锁奖杯“分身”。

通过重力感应平台会来到一处平台，在平台右侧会看到一个上下旋转的白色纸艺。

纸艺③


▲给上下旋转的石头上的白色人物拍照可解锁树精兽人的纸艺。

再次切换为翻滚状态一路滚下后，左右摇动PSV让重力感应机关避开中间的障碍物，再让小邮差依次向前跳跃就可以来到对面的平台了。

红色礼物⑩

▲在此处往左走会看见一条分岔路，从左方滚下即可看见礼物。





打开平台处的道路小邮差会切换为翻滚模式。

五彩碎纸



▲此处的分岔路口两边都有五彩碎纸，左侧道路上的收集十分考验玩家的操作技巧，因为左侧道路比较狭窄并且弯道转动较急，因此在弯道处玩家可以只靠轻微拨动左摇杆来控制，这样既可以放慢小邮差滚动的速度也方便修正滚动的方向，两侧道路的碎纸收集需要通过此关卡两次。

再往前走就是一处重力感应和胶水机关结合的平台，左右倾斜PSV让小邮差从中间涂有胶水的地方通过，来到地面的平台后会发生剧情动画。从天而降的松鼠会要求小邮差为其制作一颗星星，制作完成后继续前行。

五彩碎纸



▲帮松鼠制作了星星后其后方半空中有一处收集点。

纸艺④



▲帮松鼠制作星星后，给右侧的白色物体拍照会解锁篮框纸艺。

来到检查点后，用触摸屏打开检查点前方的道路后小邮差会再次切换为翻滚状态。向前滚动后前方的道路会自动打开。然后小邮差就会来到卫星前，左右移动PSV即可调整卫星的轨道。

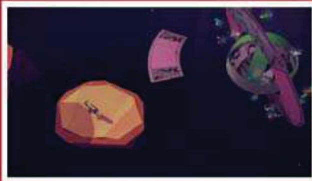
红色礼物⑪

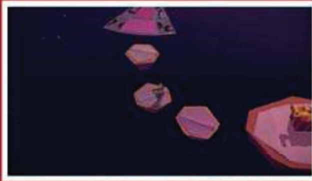




▲从右侧跳上绿色的卫星带，再经过右侧的粉红色卫星带，继续往画面右方走就能看到礼物。

红色礼物⑫



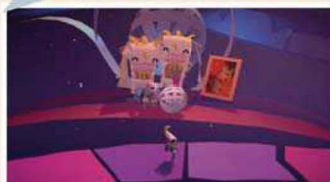


▲在第二颗卫星的下面，先走上卫星的内环，然后倾斜PSV将其换到画面下方，走上外环跳下去一直前行即可看到礼物。

经过卫星后小邮差会切换为翻滚状态，前方的道路也会自动打开。

你

通关流程





在此关中没有任何收集要素，关卡的完成度一开始就为百分之百。玩家只需顺着道路不断前进，就可以回顾游戏中遇到过的角色。跳入道路尽头裂开的平台。再配合背触板的使用，就可以让小邮差来到检查点。走上场景中间的鼓皮并用背触板将其击破后会出现剧情动画，小邮差会消失并留下折纸世界给玩家的信息。

信息

通关流程





最后的关卡“信息”和“你”一样，是一开始完成度即为百分之百的关卡。在此玩家可以欣赏非常有创意的类似手工制作记录的ED，这也是属于玩家和小邮差自己的故事，内容十分温馨。

通关后解锁迷你艾欧塔（或迷你爱托娃）和爱托娃（或艾欧塔）的纸艺。如果是以整个游戏100%完成的状态通关的话，可解锁纸艺艾欧塔（或爱托娃）和迷你爱托娃（或迷你艾欧塔）。

注：解锁角色纸艺的先后顺序跟玩家所选角色的性别有关。

奖杯攻略

奖杯总数	31	铜杯	13	银杯	12	金杯	5	白金	1

白金路线

身为一款治愈系的游戏，《撕纸大冒险》会让玩家在轻松享受游戏的同时就能较为轻易地达成白金。其中略微有难度的奖杯是全要素收集和一命通关的三个关卡。全要素收集的要点大家可以参考攻略的流程与全要素收集的内容，后文中也会对全要素收集的难点做一个简单的总结。至于一命通关的方面，其实在熟悉了关卡，并掌握了几个较难机关的过法后也不难达成。

白金难度	4/10
白金所需时间	7小时左右
在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无



完美主义者


白金

取得条件：获得其他的所有奖杯



摔得漂亮


铜杯

取得条件：完成绞架山峰的关卡



前往下一页


铜杯

取得条件：完成书页之间的关卡



伸出援手


铜杯

取得条件：完成第一项“其他待办事项”（也就是打开第一个蓝色礼物，后同）



纸艺新手


铜杯

取得条件：收集到第一份纸艺设计图



生日快乐


铜杯

取得条件：打开第一个红色礼物



妙手巧匠


铜杯

取得条件：利用切割垫创作了10个装饰品



花枝招展


铜杯

取得条件：替你的邮差添加10个以上的装饰品



火腿开攻


铜杯

取得条件：骑着猪清除10只碎纸怪



拥抱大放送


铜杯

取得条件：把一只地鼠丢向碎纸怪

奖杯说明：在第一章立石阵中，当剧情动画提示小邮差将苹果扔到碎纸怪身上时，玩家可以让小邮差在附近拾起一只地鼠代替苹果来进行投掷。



危险之指


铜杯

取得条件：用手指清除40只碎纸怪



纸仔队


铜杯

取得条件：拍摄15张纸艺世界的照片



毁灭之塔


铜杯

取得条件：推倒6只碎纸怪叠叠乐

奖杯说明：在坠落点的章节中，当小邮差路过池塘后，在下一个场景会有松鼠要求其帮助消灭碎纸怪。对话后靠近松鼠的地方会出现三只重叠碎纸怪，往场景的另一边走会再从地底钻出三只重叠碎纸怪，玩家可以先消灭余下的普通碎纸怪和高跳碎纸怪，然后将这六只碎纸怪引到一起，等它们进行重叠时就让小邮差切换为翻滚模式。当第五只已经重叠好，第六只快要叠上去时就发动翻滚攻击撞倒它们。因为第六只一旦重叠上去也会马上跳下来，所以等六只重叠好再发动攻击很可能会来不及。



分身


铜杯

取得条件：替另一个邮差拍照



碎纸怪克星


银杯

取得条件：清除了200只碎纸怪



激发灵感的礼物


银杯

取得条件：收集到30个礼物



纸艺狂


银杯

取得条件：解锁25个纸艺模型



慈善家


银杯

取得条件：完成10项“其他待办事项”



午餐时间


银杯

取得条件：替一只啃橡果的松鼠拍摄怀旧照片

奖杯说明：在丰收果园和花柱原野的交界处，玩家可以在右侧栅栏拿取橡果，然后将相机右侧的滤镜调整为怀旧滤镜，将橡果投掷给松鼠后迅速拍照即可。



环球行者


银杯

取得条件：在每一章拍照留念



美好往昔


银杯

取得条件：替一只骑麋鹿的地鼠拍摄黑白照片

奖杯说明：进入实验室的章节后，在书签所在的场景向右侧行走会遇到麋鹿和地鼠，抱起地鼠将其投掷到麋鹿的背上，再把相机的滤镜调整为黑白模式进行拍摄即可。



Yellow Head


银杯

取得条件：替Yellow Head拍张照片

奖杯说明：在沙漠最后一个场景中，进入大巴士前通过左侧的桥上至悬崖前，拿出相机在右上方会看到Yellow Head。拍照后即可解锁奖杯。



温迪格裂谷


银杯

取得条件：完成温迪格裂谷而且没有弄丢邮票

奖杯说明：也就是所谓的一命通关温迪格裂谷。



书页之间


银杯

取得条件：完成书页之间而且没有弄丢邮票

奖杯说明：一命通关书页之间。



破洞域


银杯

取得条件：完成破洞域而且没有弄丢邮票

奖杯说明：一命通关破洞域。



你有一个新信息


银杯

取得条件：完成旅程



碎纸终结者


金杯

取得条件：清除了所有碎纸怪



天赋秉异


金杯

取得条件：收集完所有的红色礼物



大好人


金杯

取得条件：完成所有的“其他待办事项”



纸艺奇才


金杯

取得条件：收集到纸艺世界的所有纸艺设计图

奖杯说明：以整个游戏100%完成的状态通关的话，就可解锁所有的纸艺。



坚持到底


金杯

取得条件：旅程完成率达100%

奖杯说明：以整个游戏100%完成的状态通关，纸艺、蓝色礼物和红色礼物根据本辑的攻略都不难收集到。以下对比较容易错过的碎纸怪和五彩碎纸的收集地点做一个简单的总结。

碎纸怪：

除了绞架山峰最后的纸艺中隐藏的碎纸怪和跌入地下洞穴后一开始会遇到的两只碎纸怪比较容易遗漏，其余都会在各关卡中成群出现，只是玩家要注意碎纸怪都必须由小邮差扔到坚固的物体或别的碎纸怪身上，再或者扔出场景外消灭才会被计数（包括在松鼠和温迪格的帮助下消灭的碎纸怪）。因此若是在关卡中发现有遗漏的碎纸怪的话，基本都是因为碎纸怪自己跌出场景外而导致没被计数。

五彩碎纸：

五彩碎纸方面，最难的是在破洞域分岔路的细道上的收集。不过此处只要熟悉了分岔路上的弯道，并培养了手感后，多尝试几次就可以攻克了。

除了破洞域这关中分岔路上的碎纸收集要考验一下玩家的操作外。其他比较容易遗漏的碎纸多分为以下几种情况：在收集礼物的分岔路上、横放的长圆柱形物体中、需要用背触板推至半空的平台上方、瀑布水流后（坠落点关卡）、使用鼓皮跳上半空收集碎纸时没有跳到最高处（特别是在地下洞穴的关卡中）、从地下洞穴或破洞域跳下时没有收集完半空中的碎纸，骑小猪时没有收集齐植物或木箱中的碎纸或是半空中的碎纸。如果还是有遗漏的碎纸的话，玩家可以重新刷一遍关卡，可能是在比较明显的地方也有遗漏几张碎纸。



作为PS2时期最经典的《FF》，本作的素质的确经得起时间的考验。正统的主线流程与丰富多彩的迷你游戏、支线任务相辅相成，共同构建起极高的耐玩度极高。通关主线后，玩家可沉浸于七曜武器收集、怪物训练场、暗黑召唤兽、水球比赛等主要分支任务中的乐趣里，紧凑的节奏让上百小时的奖杯攻略战眨眼而过。撇开老玩家不谈，如果你是刚接触本作的新手，千万不要轻易飞卡，好玩的都在后头。

文 胧月 美编 澄香

RPG	最终幻想X HD版			必需记忆卡
	ファイナルファンタジーX HDリマスター			3399MB
	Square Enix	2013年12月26日	日版	1人
零售版：3990日元/下载版：3600日元		对应交叉存档/PSV TV		对应玩家年龄：15岁以上

系统说明

基本操作

键位	地图画面	菜单画面	战斗画面
方向键/左摇杆	角色移动	光标移动	光标移动/切换指令栏
右摇杆	–	快速翻页	翻阅CTB
○	对话/调查/确定	确定	确定
×	取消/按住时移动可步行	取消	取消
△	打开菜单	–	防御
□	招募水球选手	–	–
L	–	切换角色	调出待机队员菜单/在该菜单下移动光标
R	–	切换角色	在待机队员菜单下移动光标
START	暂停	–	–
SELECT	–	–	开关上方的帮助条
触摸屏	快速回复	–	–
L+R+START	退出当前游戏并返回主菜单		

队伍

我方队伍由泰达（**ティーダ**）、尤娜（**ユウナ**）、瓦卡（**ワッカ**）、露露（**ルールー**）、奥隆（**アーロン**）、基马利（**キマリ**）和琉库（**リュック**）7名角色组成，初期玩家只能操作泰达一人，其他角色随着剧情的推进陆续加入。同时上场作战的角色最多只能3人，但玩家可以在战斗中用L键调整上场角色的人选。

CTB

CTB是Count Time Battle的简称。敌我双方根据其敏捷度（**すばやさ**）和行动内容，决定下一次行动的顺位。敏捷度越高、动作幅度越小，距离下次行动的间隔便越短。当敏捷度到达170以上后，继续加点就不能进一步提升缩短待机时间了，因此加到170即可。当然敏捷度到255时遭遇战的先制率也高，但实际意义不大，有更多的加点空间不如给更重要的运和HP。

在战斗中选择指令时，可看到屏幕右上方的CTB窗口变动，自上至下表示当前敌我双方所有单位的行动次序。选择指令的过程中时间并不会流逝，玩家可细心思考战况。待机时间越短的角色越能尽早地执行下一回合，角色头像左边的紫色

区域范围越大、颜色越深，表示待机时间越长。

待机时间原则上由“基本待机时间×待机时间倍率”来决定，如果是战斗初始阶段，还要再在这个公式后面“+战斗开始时补正”，战斗开始补正在“0～−9”的区间内随机抽选。基本待机时间由角色的**すばやさ**决定，右侧是基本待机时间与**すばやさ**的对应参照表。

待机倍率则根据采取的行动而定，以下是待机时间倍率对照表

すばやさ	基本待机时间
1	28
2	26
3	24
4	20
5～6	16
7～9	15
10～11	14
12～14	13
15～16	12
17～18	11
19～22	10
23～28	9
29～34	8
35～43	7
44～61	6
62～97	5
98～169	4
170～255	3

行动类型	待机倍率
普通攻击	3
使用道具	2
武器交换	1
防具交换	1
逃跑	1
队员切换上场	0
防御	2
召唤（尤娜限定）	3
TRIGGER COMMAND	3
特殊	每项不定，一般小于3
魔法	每项不定，一般大于3，魔法等级越高倍率越大
技	每项不定，一般大于3
OD技	每项不定，均大于3。一些特别夸张的OD，比如露露的T・アルテマ达到恐怖的10

注1：待机时间在スロウ状态下变为2倍，ヘイスト状态下变为一半（省略小数点后）。
注2：待机时间的上限为255。
注3：发动先制攻击或角色拥有“さきがけ”的角色，战斗开始时的待机时间固定为0，即立刻行动。
注4：战斗不能的角色停止一切时间计算。
注5：从睡眠状态到苏醒、从战斗不能状态复活时，待机时间倍率为3。

先制攻击

战斗开始时敌我双方均有12.5%的几率发生先制攻击，战斗开始待机时间为0。被动技能“さきがけ”的优先级高于先制，即我方拥有さきがけ的角色将抢在成功先制的敌人之前行动，不过对己方并没有这种优先级。假设我方成功先制，那么拥有さきがけ的角色未必第一个行动，而可能是其他队员。

一些令待机时间变化的行动

部分行动令待机时间出现变化，合理利用这一点，能够在阶段内尽可能多地增加己方角色的行动次数，并减少敌方行动次数。

行动名称	对待机时间的影响
スロウ、スロウガ、银の砂时计	变为两倍
ヘイスト、ヘイスガ、チョコボの尾、チョコボの羽	减半（非ゾンビ状态）/变为1.5倍（ゾンビ状态）
拥有弱延迟效果的行动，如ディレイアタック、ソニックウイング、金の砂时计	对象的基本待机时间×1.5（省略小数点后）
拥有强延迟效果的行动，ディレイバスター	对象的基本待机时间×3
拥有恐吓效果的行动（おどす、天からの一击等）	恐吓成功后，在恐吓方行动前，被恐吓方的待机时间暂时停止。

能力值

角色的基本数值，决定着该角色大致的培养方向。一些被动技能、指令技能、魔法、道具和琉库的OD“调合”能够在战斗中引起能力值的一时变化。被动技能是指附加在装备上的固有技能，被动技能直到战斗结束或角色战斗不能时都能常时发挥作用。

能力值对角色强度的影响

在菜单下查看角色的能力数值，能够大致把握角色的基本强度。

能力数值	作用	上限	推荐加点线
HP	角色的红，减为0时进入战斗不能状态。全员战斗不能时判定为GAME OVER	通常时9999，突破上限后99999	尽量接近99999
MP	角色的蓝，在使用魔法或技能时消耗。MP不足时将无法使用对应技能或魔法	通常时候999，突破上限后9999	999即可，不用突破上限
攻击力	影响物理攻击的伤害值	255	255
魔力	影响魔法攻击的伤害值、回复魔法的回复量	255	255
魔法防御	影响对魔法攻击的防御力	255	255
すばやさ	影响角色的待机时间	255	170
运	影响普通攻击、技能的命中率和会心率	255	255
回避	令对方普通攻击和技能的命中率下降	255	–※
命中	影响普通攻击和技能的命中率	255	–※

※命中实际与运挂钩，回避在面对强敌时用处不大，理论上只要运足够高，完全不加命中和回避也可以。

晶球盘

本作没有传统RPG中的等级概念，但战斗完毕后依然可以获得经验值（AP）。只有在战斗中行动过的角色才能获得AP，即全场待机的角色无法获得。此外，战斗结束时处于石化、战斗不能、逃跑、被吹飞（吹き飞ばし）的队员也不获得AP。获得AP后角色并不提升自身等级，而是获得晶球盘中的S.lv。每一点S.lv允许该角色在晶球盘中移动一格，玩家可以消耗**スフィア**类道具让该角色习得当前所处格子以及邻格上的技能、魔法或数值强化。无论角色获得多少经验，如果不走晶球盘，其能力也是无法显著提升的。

角色依靠晶球盘成长

晶球盘的外观就像一个巨大的双六棋盘，几百个圆形的单元之间以线连结，角色们可以在上面像棋子一样移动。流程中当剧情发展到サルベ−ジ船时开放晶球盘功能。

两种晶球盘

晶球盘有通常和上级者向两种，在NEW GAME时选择，之后的流程中不再允许更改。两个晶球盘除了构造之外，能够习得的技能也有些许不同，它们的详细特征如下：

通常晶球盘

角色之间的区域区分得非常明显，并且以晶球锁断开，能够一目了然地把握角色的成长方向。但是如果不借助特别的晶球，所有玩家以这种方式培养出的角色都千篇一律，缺乏特色。不过通常晶球盘总共有860个格子，比上级者向还多55个，对于以究极角色为养成目标的玩家来说，通常晶球盘也是不错的选择。

上级者向晶球盘

即便不使用特殊的晶球，角色之间也能自由地渗透彼此的区域，育成自由度非常高。虽然单元格没有通常盘多，但可以比通常盘更早地习得上位技能。但正因为自由度高，所以一旦玩家的走盘路线出现偏向，很可能为攻关带来麻烦。

获得AP提升晶球等级（S.Lv）

AP提供了角色在晶球盘上行动的驱力，而晶球道具（××××スフィア）则是角色习得单元格上的技能、魔法和数值的钥匙。角色的S.Lv提升后，如果玩家暂时不清楚该角色的培养方向，可以先不用走格，将S.Lv存着，注意其上限为99，一旦到达上限最好先消费掉一些，以免浪费AP。



与AP相关的被动技能

通过打倒怪物可以获得AP，而被动技能“ドライブをAPに”也是另一种大量获得AP的手段。其他还有若干改变AP获得量的被动技能。

被动技能名称	对AP的影响
ドライブをAPに	角色的OD槽不再积累，但相应地可以获得AP
AP2倍	获得AP量翻倍
AP3倍	获得AP量变成3倍
APなし	不获得AP

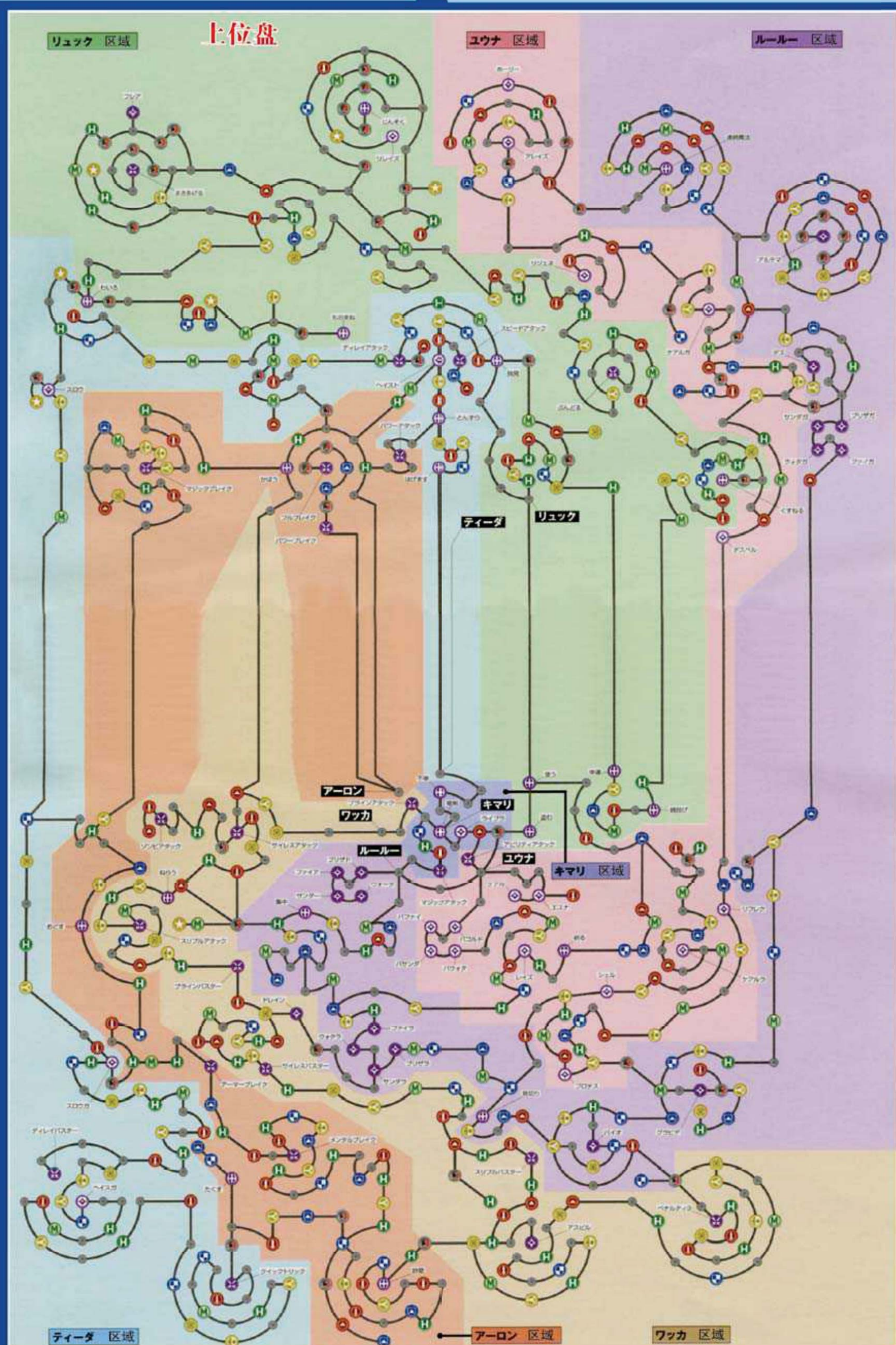
消费S.Lv在晶球盘上移动

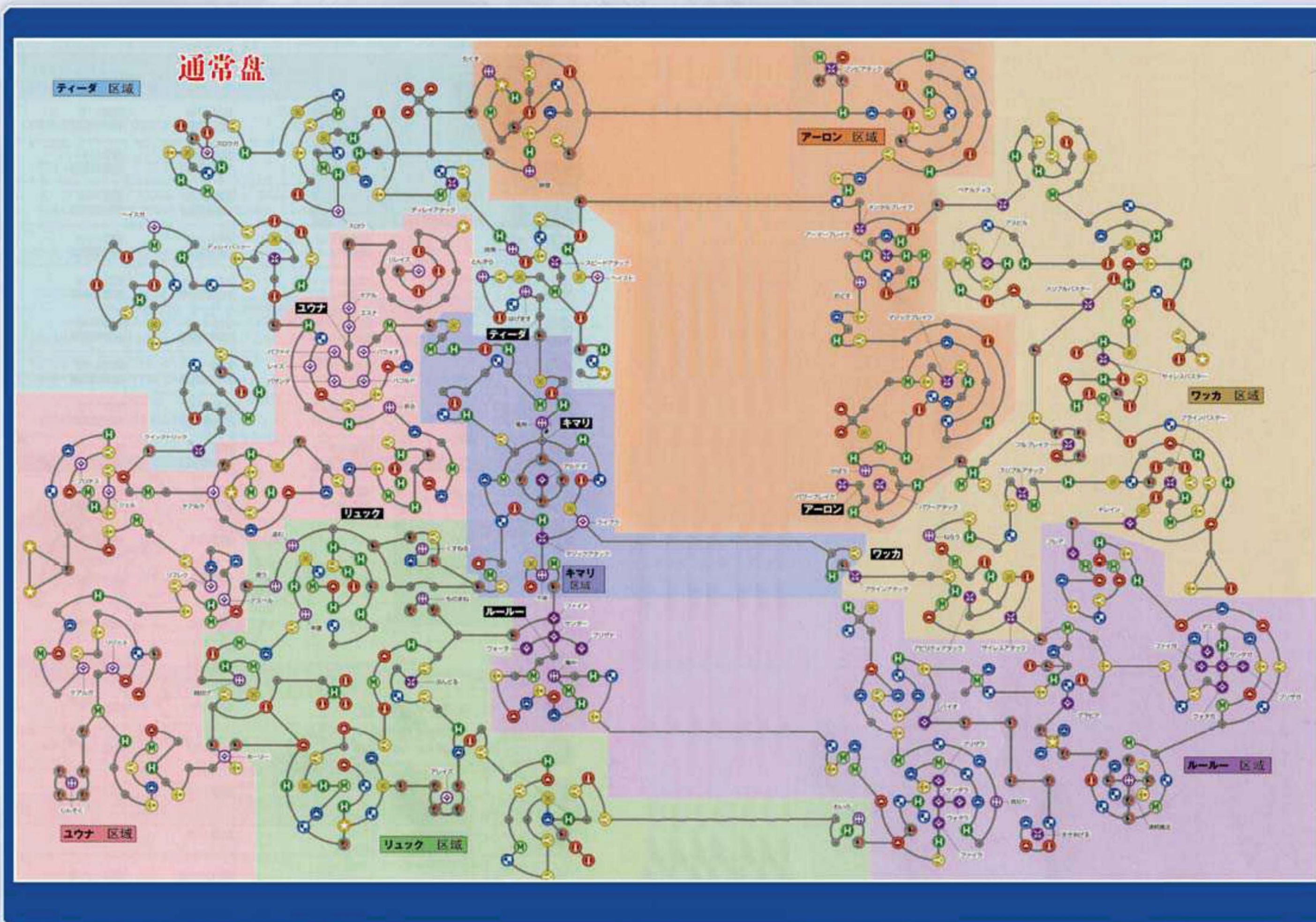
角色在晶球盘上向从未踏足过的区域移动时，每移动一格需消耗1点S.Lv值，而如果要返回已经走过的路线，则1点S.LV可令角色移动4格。通过消耗“移动スフィア”这样的道具，可以让角色移动到没有被线所连结的格子上。

使用晶球类道具发动盘上的成长晶球

让角色习得晶球盘上的技能，需要消耗对应的晶球类道具。晶球类道具除了发动成长晶球，还有许多具备特殊效果的。晶球盘并不会被所有角色此消彼长地瓜分，角色之间的成长彼此独立，同一个格子上的技能允许被多名角色习得。

晶球盘全图





属性

本作拥有炎、雷、水、冰、圣5种属性，在恰当时机有针对地选择属性，能对伤害值造成显著影响。

属性左右伤害量

任何敌人对5种属性均有自身的相性，相性有弱点、半减、无效、吸收4种，弱点为1.5倍伤害，半减为0.5倍，无效为完全免疫，吸收则还会将该属性作为回血手段（比如对炎系怪物使用炎系魔法）。不光是魔法，角色武器上的被动技能也能使普通攻击附带属性。炎与冰互相对立克制，水与雷互相对立克制，圣属性对ゾンビ状态的敌人有绝好的杀伤效果。

多属性复合

有的武器可同时具备两种属性，比如“炎攻击”和“冰攻击”，当这种武器以普通攻击命中敌人后，系统会自动挑选针对敌方弱点的属性发挥作用。比如某怪物对炎的相性是“吸收”，对冰的相性是“弱点”，那么当角色装备炎冰双属性的武器攻击时，只有冰属性会发挥效果，对该怪物造成1.5倍伤害。

OVER KILL

以一定数字以上的伤害值成功打倒敌方会出现OVER KILL字样，表示“过剩攻击”，过剩攻击是本作的特殊系统。

通过OVER KILL增加战斗报酬

每个怪物都设定了一个固有的OVER KILL伤害值，当角色能以超过该值的攻击给怪物施以最后一击，即会出现“OVER KILL”字样。OVER KILL成功发动后，该场战斗获得的AP值变为1.5倍，获得的道具奖励也将变为2倍。

状态异常

敌我双方都会发生的暂时性变化，包括有利和不利两种。技能、道具和OD技均有一定几率引发状态异常，该发生率是一个独立的参数，不受角色本身能力影响，即使是很弱的角色也有机会让强敌陷入状态异常。一些敌人会对特定的异常状态具有抗性，在攻击时出现GUARD字样，表示该敌人绝不会陷入此种异常。除了中毒、沉默、睡眠等司空见惯的异常状态外，还有ゾンビ（僵尸化）这种较为特殊的。中了ゾンビ的角色一定要及时用“圣水”恢复，否则该角色不但有可能被敌方以特定招式秒杀，甚至连我方的白魔法对其施加时都无法加血，反而会造成伤害。

状态异常一览

不利状态

异常状态名	状态	解除道具	解除白魔法
战斗不能	HP0时强制进入，全员战斗不能时GAME OVER。战斗不能的角色无法更换待机角色。	フェニックスの尾	レイズ、アレイズ

INFORMATION EXPRESS GUIDE NOVEL

异常状态名	状态	解除道具	解除白魔法
毒	每次行动后扣除HP	毒消し、万能药、アルベド回复药	エスナ
睡眠	无法行动，受到攻击后苏醒	万能药	エスナ
沉默	无法使用黑白魔法	やまびこそう、万能药	エスナ
暗暗	武器攻击命中率降到10%	目药、万能药、アルベド回复药	エスナ
混乱	不受玩家控制，对己方队员发动攻击	万能药	エスナ
石化	变成石头无法行动，受到物理攻击会粉碎，在战斗中无法复活。全员石化后GAME OVER	金の针、万能药、アルベド回复药	エスナ
ゾンビ	被使用回复魔法或道具会扣血，受到アイレズ、フェニックスの尾即死。	圣水	–
バーサク	不受玩家操作，但攻击力变为1.5倍	万能药	エスナ
死の宣告	角色头上出现计数，到0时强制死亡	无	–
カーズ	无法使用OD，无法积蓄OD槽	圣水	デスペル
スロウ	角色行动频率降低	万能药	エスナ、ヘイスト
フルブレイク	同时引发パワーブレイク、マジックブレイク、アーマーブレイク、メンタルブレイク	デスペル	–

有利状态

异常状态名	状态	敌方抵消手段
パワーブレイク	敌人物理攻击下降	デスペル
マジックブレイク	敌人魔法攻击下降	デスペル
アーマーブレイク	敌人物理防御值归零，失去坚固属性	デスペル
メンタルブレイク	敌人魔法防御值归零，失去坚固属性	デスペル
バファイ	抵消一次炎属性攻击	使用炎属性攻击、デスペル
バコルド	抵消一次冰属性攻击	使用冰属性攻击、デスペル
バサンダ	抵消一次雷属性攻击	使用雷属性攻击、デスペル
バウォタ	抵消一次水属性攻击	使用水属性攻击、デスペル
シエル	受到的魔法攻击减半，但回复魔法的回复量也减半	デスペル
プロテス	受到的物理攻击减半	デスペル
ヘイスト	我方角色行动频率上升	デスペル
リフレク	反弹魔法，注意自己的回复魔法也会被反弹	デスペル
リジエネ	每回合自动回血	デスペル
リレイズ	战斗不能时自动复活	杀死目标一次
おどす	目标和使用者均不能行动	使用者一回合过后解除
挑发	令目标只对使用者发动单体物理攻击	使用者战斗不能、石化或离开战斗

技能

本作中特别的能力，包括主动发动的指令式技能和自动发动的被动技能两种。

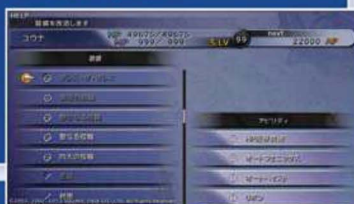
指令式技能

除了回血类的技能可以在平时使用外，其他所有的指令式技能只能在战斗中才能使用。指令式技能包括技、特殊、白魔法和黑魔法4个系统，它们各自拥有下表的特点。所有的指令式技能都是在晶球盘上获得的，只要投入足够的时间，全角色习得所有指令式技能都是可能的。

系统	效果倾向	是否消费MP	种类数
技	基本上是附带了特殊效果的普通攻击	消费	22种
特殊	偷盗、使用战斗道具、掩护己方同伴等自成一派的技能	大部分都不消费	22种
白魔法	回复或辅助效果	消费	22种
黑魔法	基本都是魔法攻击，其中炎、冰、雷、水4属性占了绝大部分	消费	19种

被动技能

被动技能除了常时发动效果的以外，还有满足一定条件方可发动的。与指令式技能的一大区别是，被动技能依附于装备品，角色自身是无法习得的。当角色装备了这些武器和防具时自动获得效果，卸除装备后立即失去。



系统	效果倾向	种类数
武器用被动技能	为攻击附带属性或特殊效果，能让武器更好地针对怪物，侧重于攻击面	53种
防具用被动技能	获得针对属性或特殊效果的耐性，侧重于防御面	74种

OD技

游戏中标记为**オーバードライブ**技，是各角色和召唤兽的必杀技，只有在角色的OD槽蓄满变为橙色时方可发动。OD槽的积蓄条件和积蓄速度由该角色当前设定的OD种类有关，以下还有3种积蓄OD槽的特别方法。

实施角色	方法	积蓄量
任意角色	被同伴使用“たくす”	将使用“たくす”的角色的既有OD槽完全继承过来
基马利	使用“龙剑”习得新的青魔法时	满槽
召唤兽	被尤娜以“マスター召唤”召唤出时	满槽

全角色OD技一览

泰达

剑技：在光标移动到中央黄色区域时按下○键，根据OD技的累积使用次数可习得新剑技。

技名	习得方法	效果
スパイラルカット	初期习得	对一个敌人造成伤害
チャージ&アサルト	使用10次OD	对多名敌人随机多次伤害
エナジードレイン	使用20次OD	对敌方全体造成伤害
エース・オブ・ザ・ブリッツ	使用50次OD	对一个敌人连续攻击8次并造成大伤害

尤娜

マスター−召唤：召唤出能直接使用OD技的召唤兽。

瓦卡

老虎机：通过在水球比赛中夺冠可习得新OD。

技名	习得方法	效果
エレメントリール	初期	转盘停下时发动各颜色对应的属性攻击，三个颜色一样为全体攻击，两个颜色一样为单体属性攻击，没有一样的颜色为无属性攻击
アタックリール	トーナメントカップ夺冠的奖品	转动连续攻击的老虎机
ステータスリール	战斗满250次且在リーグ战夺冠	转动状态异常的老虎机
オーラカリール	战斗满450次且在トーナメントカップ夺冠	转动ビサイド・オーラカ的特殊老虎机

基马利

青魔法：习得来自敌人的技能，对敌人使用“龙剑”有一定几率获得。

技名	效果	习得对象
ジャンプ	对敌一体造成伤害	初始
タネ大炮	对敌一体造成伤害	グラッド、バルサム
回しげり	对敌一体造成伤害	ビラン=ロンゾ、铁骑11型
アクアブレス	对敌全体造成水属性伤害	キマイラ、キマイラロンゾ、エンケ=ロンゾ
ホワイトウインド	我方全员HP回复基马利当前一半的量	ダークプリン
マイティガード	己方全员获得バ系白魔法全种类和プロテス、シエル的加成	ベヒーモス、キングベヒーモス
火炎	对敌全体造成火属性伤害	ヴェラーハ、グレンデル、デュアルホーン、エンケ=ロンゾ
自爆	以自己的性命对敌方造成大伤害	ボム、グレネード、ピュロボロス、ビラン=ロンゾ
石化ブレス	敌方全体石化	バジリクス、ヘッジバイパー、エンケ=ロンゾ
死の宣告	中招的敌人5回合后死亡	ゴースト、レイス、ビラン=ロンゾ
臭い息	让敌方全体陷入各种状态异常	モルボル、モルボルグレート
サンシャイン	对敌全体造成巨大伤害	オメガウエポン、すべてを越えし者

露露

テンプテーション：发动后拼命转动右摇杆，根据转动次数决定魔法连续轰击的技术。

奥隆

秘传：在限定时间内正确输入指令，通过寻找**ブラスカ**、**ジエクト**、**アーロン**的记忆**スフィア**习得。

技名	收集记忆スフィア数	效果
牙龙	初始	对敌方全体造成伤害+ディレイアタック
流星	1个	对敌方一体造成伤害+吹飞效果
征伐	3个	对敌方一体造成伤害+4种类的ブレイク效果
阵风	10个	对敌方全体造成伤害

记忆スフィア收集地点一览

名称	收集地点
ジェクト・1	マカラーニャの森・スフィアの泉
ジェクト・2	ビサイド村・寺院右
ジェクト・3	连络船リキ号・操舵室
ジェクト・4	ルカ=スタジアム・オーラカ控え室前
ジェクト・5	ミヘン街道・旧道南部
ジェクト・6	幻光河・南侧的シパーフ乘坐场
ジェクト・7	雷平原・南部
ジェクト・8	マカラーニャの森・南部
ブラスカ	ガガゼト山・登山道
アーロン	キノコ岩街道・断崖

琉库

调合：将两种道具组合后发动特殊效果

调合列表

琉库的OD技调合能带来多种辅助效果，在后期的战斗中能起到绝佳的辅助作用。调合的基本方式是用两种道具组合再当场立即使用，不能调合出实体道具。每种调合结果对应多种配方，这里仅选择配方中最经济实惠、素材最容易得的推荐给大家。

编号	名称	效果	配方例
1	手榴弹	对敌全体造成328～370伤害	ボムのかけら×南极の风
2	彻甲手榴弹	对敌全体造成750～846伤害并绝对附带破甲效果	パワースフィア×パワースフィア
3	パイナップル	对敌全体造成1265～1429伤害	パワースフィア×マップ
4	ポテトマッシャー	对敌全体造成2531～2858伤害	マップ×マップ
5	クラスターボム	对敌全体造成4687～5292伤害	マップ×光の魔石
6	トールボーイ	对敌全体造成8437～9527伤害	黒の魔石×光の魔石
7	ブラスターマイン	对敌全体造成1031～1164伤害、并引发状态异常（睡眠4、沉默4、暗暗4: 150%）	パワースフィア×手榴弹
8	ハザードシエル	对敌全体造成2109～2381伤害、并引发状态异常（睡眠4、沉默4、暗暗4、毒: 255%）	マップ×手榴弹
9	カラミティボム	对敌全体造成3375～3810伤害、并引发状态异常（睡眠5、沉默5、暗暗5、毒: 255%、フルブレイク: 150%）	スモークボム×Lv.1キースフィア
10	カオスグレネード	对敌全体造成6843～7727伤害、并引发状态异常（睡眠8、沉默8、暗暗8、毒、スロウ: 255%、フルブレイク: 150%）	スモークボム×Lv.4キースフィア
11	ヒートバスター	对敌方随机造成5次炎属性伤害（375～423）	マップ×ボムのかけら
12	ファイアストーム	对敌方随机造成6次炎属性伤害（656～741）	ボムのかけら×ボムのかけら
13	バーニングソウル	对敌方随机造成9次炎属性伤害（843～952）	炎の魔石×Lv.1キースフィア
14	ヘルファイア	对敌方随机造成3次炎属性伤害（375～423）并引发状态异常（睡眠3、沉默3、暗暗3、毒: 150%）	ボムのかけら×スモークボム
15	アバドンフレイム	对敌方随机造成3次炎属性伤害（843～952）并引发状态异常（睡眠3、沉默3、暗暗3、毒: 255%、フルブレイク: 150%）	炎の魔石×スモークボム
16	サンダーボルト	对敌方随机造成5次雷属性伤害（375～423）	マップ×电气玉
17	ローリングサンダー	对敌方随机造成6次雷属性伤害（656～741）	电气玉×电气玉
18	ライトニングボルト	对敌方随机造成9次雷属性伤害（843～952）	雷の魔石×Lv.1キースフィア
19	エレキショック	对敌方随机造成3次雷属性伤害（375～423）并引发状态异常（睡眠3、沉默3、暗暗3、毒: 150%）	电气玉×スモークボム
20	ブラストサンダー	对敌方随机造成3次雷属性伤害（843～952）并引发状态异常（睡眠3、沉默3、暗暗3、毒: 255%、フルブレイク: 150%）	雷の魔石×スモークボム
21	ウォーターフォール	对敌方随机造成5次水属性伤害（375～423）	マップ×鱼のウロコ
22	フラッシュフラッド	对敌方随机造成6次水属性伤害（656～741）	鱼のウロコ×鱼のウロコ
23	タイダルウエーブ	对敌方随机造成9次水属性伤害（843～952）	水の魔石×Lv.1キースフィア
24	アクアトキシン	对敌方随机造成3次水属性伤害（375～423）并引发状态异常（睡眠3、沉默3、暗暗3、毒: 150%）	鱼のウロコ×スモークボム
25	ダークネスレイン	对敌方随机造成3次水属性伤害（843～952）并引发状态异常（睡眠3、沉默3、暗暗3、毒: 255%、フルブレイク: 150%）	水の魔石×スモークボム
26	コールドスノー	对敌方随机造成5次冰属性伤害（375～423）	マップ×南极の风
27	アイスブリザード	对敌方随机造成6次冰属性伤害（656～741）	南极の风×南极の风
28	ウインターストーム	对敌方随机造成9次冰属性伤害（843～952）	冰の魔石×Lv.1キースフィア
29	ハザードアイス	对敌方随机造成3次冰属性伤害（375～423）并引发状态异常（睡眠3、沉默3、暗暗3、毒: 150%）	南极の风×スモークボム
30	コキュートス	对敌方随机造成3次冰属性伤害（843～952）并引发状态异常（睡眠3、沉默3、暗暗3、毒: 255%、フルブレイク: 150%）	冰の魔石×スモークボム
31	ネガバースト	对敌全体造成现有HP×0.75的伤害，HP超过9999时以9999计算	マップ×黒の魔石
32	ブラックホール	对敌全体造成现有HP×0.9375的伤害，HP超过9999时以9999计算	黒の魔石×胜负师の魂
33	スーパーノヴァ	对敌全体造成伤害限界突破的19998伤害	光の魔石×至高の魔石、逆转のカギ×逆转のカギ
34	ウルトラポーション	回满我方全员HP	ポーション×ポーション
35	オールキュアー	解除我方全员除ブレイク以外的一切不利状态	ポーション×毒消し
36	ウルトラキュアー	回复我方全员最大HP的50%并解除我方全员除ブレイク以外的一切不利状态	力の记忆×スモークボム
37	メガフェニックス	我方战斗不能的队员全部满血复活	ポーション×フェニックスの尾
38	ラストフェニックス	我方全员HP全回复，战斗不能的满血复活	フェニックスの尾×光の魔石
39	エリクサー	我方随机一人回复9999HP和999MP	毒消し×パワースフィア
40	ラストエリクサー	我方全员回复9999HP和999MP	毒消し×マップ
41	スーパーエリクサー	我方全员全回复并解除我方全员除ブレイク以外的一切不利状态	ポーション×Lv.1キースフィア
42	ファイナルエリクサー	我方全员全回复、战斗不能者全复活，并解除我方全员除ブレイク以外的一切不利状态	ハイポーション×Lv.12キースフィア/Lv.2キースフィア/クリアスフィア
43	バオール	我方随机一人进入バファイ、バサンダ、バウオタ、バコルド状态	ポーション×ボムのかけら
44	メガバオール	我方全员进入バファイ、バサンダ、バウオタ、バコルド状态	マップ×月のカーテン
45	ハイメガバオール	我方全员进入バファイ、バサンダ、バウオタ、バコルド状态，攻击力+5、魔力+5，受到伤害降低1/3	月のカーテン×体力の泉
46	ウルトラバオール	我方全员进入バファイ、バサンダ、バウオタ、バコルド状态，攻击力+5、魔力+5、命中+5、回避+5，受到伤害降低1/3	月のカーテン×回复の泉
47	マイティウオール	我方全员进入プロテス、シエル状态	パワースフィア×力の记忆
48	マイティG	我方全员进入プロテス、シエル、ヘイスト状态	力の记忆×力の记忆
49	マイティGスーパー	我方全员进入プロテス、シエル、ヘイスト、リジエネ	回复の泉×手榴弹
50	マイティGグレート	我方全员进入プロテス、シエル、ヘイスト、リジエネ、リレイズ	回复の泉×胜负师の魂
51	バイタルW	我方随机一人最大HP翻倍	ハイポーション×ハイポーション
52	メガバイタルW	我方全员最大HP翻倍	ポーション×体力の药
53	ハイメガバイタルW	我方全员最大HP翻倍，攻击力+5、受到物理伤害降低1/3	ポーション×体力の秘药
54	メンタルW	我方随机一人最大MP翻倍	ポーション×エーテル
55	メガメンタルW	我方全员最大MP翻倍	エーテル×マップ
56	ハイメガメンタルW	我方全员最大MP翻倍，魔力+5、受到魔法伤害降低1/3	ポーション×魔力の药
57	フリーダムE	我方随机一人进入MP消耗为0的状态	エーテル×万能药
58	フリーダムEX	我方全员进入MP消耗为0的状态	エーテル×光の魔石
59	カルテット9	我方随机一人的伤害不低于9999	ボムの魂×明日への扉
60	カルテット99	我方全员的伤害不低于9999	光の魔石×胜负师の魂
61	英雄の药	我方随机一人进入会心状态	ポーション×リッチなサイフ
62	圣战の药	我方全员进入会心状态	マップ×リッチなサイフ
63	ホットスパー	我方全员OD槽积攒速度为1.5倍	光の魔石×魔力の药
64	エキセントリック	我方全员OD槽积攒速度为2倍	魔力の药×胜负师の魂

召唤兽

只有尤娜才能召唤的特殊战斗单位，拜访流程中各地的寺院后逐次解禁。除了流程中的5只召唤兽外，另有3只隐藏召唤兽。

代替角色战斗

召唤兽上场时，我方队员全体退居二线，且召唤兽的待机时间为零。召唤兽的HP降到0后不会GAME OVER，而是自动切换我方队员上场。使用尤娜的OD技能“マスタ-召唤”时，召唤兽登场时OD即会满槽，因此在一些强力BOSS战中，可以事先让召唤兽蓄满OD槽，让尤娜使用マスタ-召唤，可以连续使用两次OD，对于巴哈姆特这样的强力召唤兽而言收益很大。大部分召唤兽的操作方法基本与普通角色一致，释放OD时也不用任何特殊操作，点击使用即可，不过用心棒和美嘉思三姐妹的操作略有特殊。

召唤兽的特征

所有的召唤兽都有一部分共同特征，一般来说它们都能使用一些特殊技能，天生对某些不利状态免疫，但也有无法像角色一样使用道具的弊端。

召唤兽共通特征

有利点

◎除了防御不能技和カ-ズ效果以外，免疫一切不利状态。

◎拥有见破る、贯通、HP限界突破、MP限界突破这4项被动技能。

◎普通攻击的命中率更高。

◎能够使用有别于普通攻击的专用攻击方式，都能使用OD技。

◎能够使用专用指令まもる（提升防御力）、ためる（提升OD槽）、戻す（解除召唤）。

不利点

◎无法装备武器和防具。

◎无法利用菜单画面的白魔法回复HP，只有在记录点和宿屋才可回复。

◎战斗结束后不会自动从战斗不能状态中恢复。

◎无法用△键防御。

◎无法使用道具。

◎无法逃跑

各召唤兽的特质

召唤兽名	特质
ヴァルファ-レ	拥有两种OD技，不受敌人的低位攻击
イフリ-ト	对炎属性吸收
イクシオン	对雷属性吸收
シヴァ	对冰属性吸收
ヨウジンボウ	拥有独自的指令系统，无法使用まもる和ためる，无法通过养成习得新技能
メ-ガス三姐妹	三人同时被召唤，拥有独自的指令系统，无法使用まもる和ためる，无法通过养成习得新技能

召唤兽的养成

当尤娜在流程中获得召唤士の心和召唤兽の心后，可分别对召唤兽的技能和基本数值予以养成。养成技能需要在菜单的召唤兽项目中选择“おぼえる”为召唤兽附加新技能，习得新技能需要消耗道具。附加的新技能仅限于指令式技能，无法习得被动技。“そだてる”则是消耗スフィア类道具强化召唤兽的基本数值。



隐藏召唤兽

正常流程中的召唤兽只有ヴァルファ-レ、イフリ-ト、イクシオン、シヴァ、バハム-ト5只，通过一些特殊手段，还能令アニマ、ヨウジンボウ和メ-ガス三姐妹加入。

アニマ获得方法

有飞空艇后来到パ-ジ＝エボン寺院处，下水后，再潜水就可以进入隐藏的房间了。如果拿到以前六个寺院里的隐藏宝箱，走近房间内的6个石像前，石像就会自动发光，进门可得到召唤兽**アニマ**。要拿到隐藏宝箱一定要先取得“破のスフィア”这个道具，大家可以看一下自己到底是漏掉了哪个寺院里的隐藏宝箱。注意最好是在剧情时就拿到这些隐藏宝箱，否则到了后期一些寺院会由超强的暗黑召唤兽看守着，这样要拿到**アニマ**就非常困难了。

左上→ビサイド寺院
左中→マカラ-ニャ寺院
左下→エボン=ド-ム
右上→圣ベベル宫
右中→ジョゼ寺院
右下→キ-リカ寺院

ヨウジンボウ获得方法

在“盗まれた祈り子の洞窟”的最深处和BOSS“ギンネム”战斗后，就会有提示要用钱才能雇佣到他，回答问题后就开始讨价还价。注意回答第一个问题时答案的不同，议价的基础就不同。建议大家选择“真に强い敌を倒すため”，这样不但能以较为低廉的价格收服他，还能使得斩魔刀对高抗性的BOSS更容易出现。在交谈价格时，玩家的出价不得低于要求的一半，否则会立即决裂。而讨价还价最多进行4次，如果第四次还达不到要求，那就只能下次来交涉了，一般来说只要20万就可以收得他了。

斩魔刀

斩魔刀是可以令任何敌人即死的本作最强杀手锏，但发动几率非常低。敌人都有对斩魔刀的抗性，标记为“斩魔刀lv”，该数值越高，越是抑制斩魔刀的发动频率。计算斩魔刀的发动有一个很复杂的公式，**ヨウジンボウ**每次以本体攻击敌人，相性值都会得到上升，相性值越高斩魔刀发动率也越大。而玩家选择“心づけ”时支付的钱越多，并且支付的钱与当前拥有金钱的总额比值越大，斩魔刀的出现几率也越高。斩魔刀的强大威力使得它可以轻松攻克除神龙、暗黑**ヨウジンボウ**、暗黑**メ-ガス**三姐妹以外的一切BOSS（后面两者是因为个体或战斗场数太多，导致斩魔刀的综合出现率被大幅拉低），斩魔刀的计算公式非常复杂，以下推荐给大家一个简单有效的办法。首先收得**ヨウジンボウ**时必须选择“真に强い敌を倒すため”，之后面对强敌前先将尤娜的OD槽蓄满，存档后挑战BOSS。使用尤娜的OD召唤出**ヨウジンボウ**，然后给他17000块钱，这样就有接近60%的几率出斩魔刀了。当然，如果你是土豪，砸下成百上千万金钱能进一步将几率提升到接近80%，但有这么多钱干点啥不好对吧？

メ-ガス三姐妹获得方法

首先要先获得前文的**アニマ**和**ヨウジンボウ**。然后完成**ナギ**平原东的怪物训练场中的任务之一**ガガゼト**山的怪兽收集，再回到怪物训练场就可以得到奖励道具“つぼみのかんむり”。然后去**ナギ**平原，乘上陆行鸟往平原的最右下角方向走，调查地面上的陆行鸟羽毛就可以到达“**レミアム**寺院”，在寺院内可以和召唤兽对战，胜了之后可以得到奖励道具，打败**バハム-ト**可以得到“花のかんむり”，就可以用“つぼみのかんむり”和“花のかんむり”打开寺院最里面的封印的门，获得之。

飞空艇

获得飞空艇后，玩家就可以在任意存档点登上飞空艇，然后跟シド对话就可以自由前往以前去过的场景了，一些特殊场景需要输入密码（インプット）或寻找特定坐标（サ-チ）才能开放。

密码解禁

名称	密码
キノコ岩街道・谷底	ごつどはんど
ビサイド遺迹1	びくとりあす
ビサイド遺迹2	むらさめ

特定坐标

名称	X坐标	Y坐标
サヌビアの砂丘	16	42
キノコ岩战场迹	42	57
ビサイド虹の泷	31	74

名称	X坐标	Y坐标
ミヘン海上遺迹	35	58
バージ＝エボン寺院	16	57
オメガ遺迹	74	36

主线流程攻略

游戏开始后系统提示选择晶球盘，区别为角色的成长方向是默认自动成长，还是根据玩家选择自由成长。前者选择“通常**スフィア**盘”，后者选择“上级者向**けスフィア**盘”。

ザナルカンド

操作泰达往下走，与抱球的3个孩子对话后取名，默认名字为平假名的ティーダ。再与右侧抱球的2个女生对话，签名之后再分别与她们各对话一次，选择任何一项都可以。往下走触发剧情对话（有个神秘的斗篷小孩），之后沿着大道前往水球会场，受到粉丝们的狂热追捧。中途的路上可拦住一个奔跑的红衣女孩，与其对话3次选择第一项可获得两个回复道具。

观看完比赛中途的大灾难CG，往下走遇到奥隆，观看民众逃生的剧情事件，进入第一场战斗。二连战，选择“战う”指令即可顺利突破，注意第二场杂兵战只要打倒敌方的A、B、C即可。第三场BOSS战开始有OverDrive教学，用两人的OD技配合普通攻击即可通过。奥隆的指令为↓←↑→LR×○，泰达的为光标移到正中黄色区域时按○。

越过BOSS的尸体跟着奥隆跑，这里用记录点回复并存档。往前走被杂兵包围，发现杂兵不断增援后按提示选择攻击タンクローリー，砍5刀左右即可结束战斗。剧情后进入悬浮状态，用方向键配合×键接近平台的少年。



▲选择第一项

海の遺迹

醒来后发现自己在水中的废墟上，这里进入快捷回复教学。向→划动触摸屏可调出快捷回复菜单，可选择白魔法系回复和道具系回复两种。白魔法系回复为系统自动让队伍中拥有回复魔法的角色以最少的MP回复满HP，道具系回复为仅消耗**ポーション**或**ハイポーション**，优先使用回复剂。向←划动触摸屏或触摸菜单右上角的圆形标记可关闭该菜单。

游到箭头指示的北部陆地，石桥坍塌后与3条杂兵鱼怪交战，杀死其中两条后BOSS出现，这一战是必败的，应付一下就会发生泰达逃生的剧情。往北走进入圆顶建筑，在记录点旁边的房间中找到“着火器具”。然后前往上方的楼梯，在墙上找到“枯**れた**花束”。然后到圆形建筑的中央，标记着“×”的地点生火，触发小BOSS战。该BOSS攻击力并不高，中途琉库会增援帮助我们，利用她的手榴弹可对BOSS造成可观伤害，手榴弹用完后可从BOSS身上偷取，总共4枚手榴弹外加泰达的普通攻击就能消灭它。



▲墙上的枯萎花束

サルベージ船・甲板

被异族俘获并答应替他们做事，与黄上衣白裤子的NPC对话获得3个ポーション。在船体的右上方发现“アルベド语辞书第1卷”。与琉库对话观看水晶球盘的使用教学，再次对话跳进大海。按×键下潜，沿着铁索前往海底遗迹。



◀第1卷所在位置

海底遺迹

调查显示器正式进入，调查尽头的悬挂物件，返回时触发章鱼BOSS战。琉库的普通攻击威力很小，需要让她从BOSS身上偷取手榴弹再使用，泰达用普通攻击即可。打到一定阶段，章鱼会躲到另一面，玩家要按←调出TRIGGER COMMAND，先选择“身构**える**”，之后选择“**はさみうち**”固定住它，就好打许多了。



ビサイド岛

船遭到辛的袭击后到达**ビサイド**岛，先不要上岸，往右边游一段，可在陆地的宝箱里找到七曜之一的“月轮の印”。上岸与岛民汇合，跟随瓦卡进入村庄。中途被瓦卡推入水中，可收集一下水中的3处宝箱，能获得一些回复道具。

进入村庄后发生向瓦卡学习祈祷的剧情，之后自由活动，先前往村庄左边的讨伐队宿舍，跟ルッツ和ガッタ对话。门口柜台旁可找到“アルベド语辞书第2卷”，因为视角问题不太好发觉，走到柜台前将脸向右调查即可。



▲第2卷所在位置

进入村庄上方的寺院，往左走一段听取大召唤士的解释。左边的试炼之间暂时不能进，走出寺院去找瓦卡（道路右侧的第二间），睡觉的中途会有僧侣会来找瓦卡。再度前往寺院与瓦卡对话，硬闯试炼之间。触碰墙上的印记，延楼梯下去，调查墙上的印记获得“封のスフィア”。从后方的楼梯下去，将“封のスフィア”嵌入门上的孔。进入门内走到蓝色石台对面的墙上，触碰墙壁后进入，获得“ビサイドのスフィア”，将其嵌入蓝色石台。这时瓦卡会来与泰达汇合，但先不要推石台，返回前面墙上的红色发光处，取得“破のスフィア”，将其嵌入蓝色石台对面石室里，这样可在道路的最深处获得尤娜的武器ワイズロッド。推动石台进入地下，观看尤娜正式成为召唤士后的一系列剧情，第二天和尤娜一众人出航。

一路上要经历几场固定战斗，掌握好瓦卡的对空攻击、黑魔法的属性相克和召唤兽的使用。来到海滩上与送行的村民多对话，可获得一些物资和金钱，最后上船离开。

连络船リキ号

在船上先到下层收集一下宝箱，在动力室的尽头地上可发现“**アルベド**语辞书第3卷”。另外可对下层的**オオアカ**屋进行投资，投资后在购买道具时可享受一定的打折优惠。与瓦卡和尤娜分别对话两次可推动剧情，触发与辛的BOSS战。



▲第3卷所在位置

第一战对付辛和3个杂兵，将3个杂兵全部消灭后会源源不断地陆续补充，因此只要打倒其中2个，让瓦卡、露露或尤娜的召唤兽集中攻击BOSS本体。第二战对付辛的碎片，我方只有泰达和瓦卡两人出战，让泰达先用“**はげます**”提升我方攻防，瓦卡用“**ブラインアタック**”攻击BOSS本体。

ポルト=キーリカ

辛袭击水边村庄的剧情后，沿着路一直往左上走，观看异界送的剧情。结束后先到各个房屋里收集一下宝箱，在宿屋左边找到一名孩童将其救下后，就可以到瓦卡旁边的房屋中获得一个宝箱奖励，此外该房屋中的圆形柜台上还能找到“アルベド语辞书第4卷”。与瓦卡对话完毕后，从村庄左上方的道路进入森林。


▲第4卷所在位置

キーリカの森

在森林中遭遇的第一场战斗会出现青魔法教学，让基马利用“龙剑”命中对手，就有一定几率习得敌方技能。森林中央的BOSS**はぐれオチュー**较为强力，但可打可不打，不打的话就绕过去直达寺院，不过打过该BOSS再和森林中的讨伐队员对话，可获得一些道具奖励。该BOSS的弱点为炎，露露或召唤兽的黑魔法均有明显效果，己方HP较低时注意回复，以防全灭。

キーリカ寺院

走出森林到达寺院区域，延阶梯向上遭遇BOSS**シンのコケラ：グノウ**。该BOSS由本体和两只触手组成，本体对物理有较强抗性，触手则吸收物理伤害，并且会阻挡我方针对其本体的魔法攻击。正确的攻击顺序是先用炎系魔法消灭触手，然后用炎系魔法攻击本体，会让BOSS破壳而出，最后再总攻。打倒BOSS后进入寺院。



进入寺院的试炼之间，开始泰达会被留在地面上，稍等一会待升降台回到原位，往前走触发剧情，泰达被ドナ的保镖强行扔到地下。进入后先取下黄色石台上的“キーリカのスフィア”，安到门边的嵌孔中发生火焰，再取出。手持キーリカのスフィア进入下一个场景，将其嵌入中央的嵌孔，等墙上出现印记后取出，放到两边的任一嵌孔中。触摸印记进入下一个场景，取下右侧的“キーリカのスフィア”，令火熄灭，将该キーリカのスフィア放到前一个场景两边的任一嵌孔中（正好让两个キーリカのスフィア对称放置）。取出蓝色石台上的“封のソフィア”，放到之前第二个キーリカのスフィア的位置上，令门打开，里面有“破のソフィア”，可以先不拿。踩一下发光的地板，让蓝色石台到达该场景，将石台推到发光地板的位置上，再将任意一个キーリカのスフィア放到蓝色石台的嵌孔，令地面塌陷，露出下层的水晶。到下层取出第三个キーリカのスフィア，放置到一边后将破のソフィア镶嵌到下层的嵌孔，露出宝箱后获得“炎神の小手”。最后把任意一个キーリカのスフィア嵌到最里面的门边，取出后进入，观看一系列剧情。

连络船・ウイノ号

从寺院返回水上村子，走到最下方尤娜等人的聚集处，选择乘船前往**ルカ**。船上的操舵室里可找到“**アルベド语辞书第5卷**”。到下方的甲板上触发尤娜替泰达辩解的剧情（注意在这之前不要偷听瓦卡和露露的谈话），剧情完毕后再次与尤娜对话，然后从甲板的楼梯上偷听瓦卡和露露的对话，需要连续听4次。听完以后走到上方甲板的球旁（在这之前建议存个档），玩一个迷你游戏，需要用方向键或左摇杆+○键来应对屏幕上不同方向出现的回忆话语，比如出现在上方的句子是↑+○，出现在中央的句子是○，顺利完成后可习得“**ジエクトシュート**”，PSV的方向键不太方便操作，建议用摇杆。

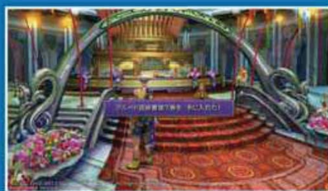

▲第5卷所在位置

港町ルカ

与尤娜对话完毕后到达港口城市ルカ，先按系统提示向上方走，触发マイカ总老师和シーモア的剧情。观看完水球教学后从休息室左侧的走廊里（需要从柜台左侧的门进去）找到“アルベド语辞书第6卷”，按提示出门与尤娜汇合，先不要急着触发剧情，收集一下该区域的宝箱，ルカ港的的1番、2番、5番ポート都有宝箱，找全后可从メインゲード往下进入港町的第二额区域。


▲第6卷所在位置

ルカ剧场的接待柜台区域（ルカ=シアター・受付）可找到“アルベド语辞书第7卷”。前往右上方的町はずれ跟ルッツ和ガッタ对话，进入中央广场正上方的酒吧发生争执事件，尤娜被人掳走。返回港口区域，在2、3、4番ポート各触发一场剧情杂兵战，之后从4番ポート上船触发BOSS战。BOSSアルベド シューター的弱点为雷系魔法，先让露露对着旁边的吊车（クレーン）使用三次サンダー，再让泰达使用TRIGGER COMMAND里的“クレーン”，待吊车拔出BOSS的核心后，再让露露用雷系魔法攻击一两轮便可胜利。


▲第7卷所在位置

救出尤娜后看完瓦卡水球比赛胜利的剧情，去休息室（地下フロアA）与躺着的瓦卡对话，参加水球决赛。无论胜利与否都能继续推动剧情，想获得胜利也并不难，让泰达尽量少被包围，在靠近对方球门时突破一名防守队员再射门，基本就可以进球。球赛结束后是一场固定杂兵战，会增援很多批，但基本都能秒杀。之后奥隆登场，打过一个杂兵和小BOSS后进入自动剧情。奥隆加入队伍后按系统提示走到町はずれ，再与尤娜对话后到达ミヘン街道。这里返回ルカ，在之前水球选手休息室的柜子里（从左到右的第二个）可找到七曜中的“水星の印”。

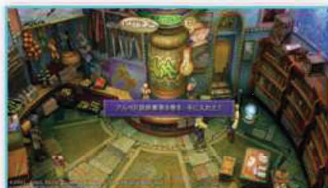
ミヘン街道

进入ミヘン街道，存档点会升到Lv2，今后可以通过存档点随时前往水球场。这条街道比较和平，没有BOSS，一路向前赶路即可。路上的行人都对话一次，可以获得不少道具。初始场景的右上角有一名召唤士**ベルゲミーネ**，与她对话可进行召唤兽对决，胜利后获得“**こだまの指轮**”，失败同样获得“旅人の指轮”作为奖励，稳赚不赔的买卖，一定要去取得。只要我方任一召唤兽的OD槽满槽，两发OD即可取得胜利。街道南部的“炎神の指轮”、中央部入口处的“Lv.1 **キースフィア**”也都务必拿到，因为在触发完街道北端的落日剧情后就无法获得了。

进入街道的北端可看到一个宿屋，进去再出门触发夕阳剧情，之后过夜。第二天在宿屋内自动获得“Lv.1 **キースフィア**”和“**アルベド语辞书第8卷**”。出门再次靠近宿屋触发与**チョコボイーター**的BOSS战，本战有以下四种战斗结果：

1.BOSS被杀死：开通到北端的新路
2.BOSS被推下悬崖：获得两个“Lv.1 **キースフィア**”，且开通到北端的新路
3.我方被推下悬崖：不获得战利品，开通到北端的旧路
4.我方全灭：GAME OVER。

也就是说，只要我方不被全灭，游戏都可以进行下去，只是报酬不同，最好的解决方法是将BOSS推下悬崖。BOSS的弱点为“暗暗”和火系魔法，在站立时拥有坚固特性，需要用带贯通的武器和火系魔法将其打翻在地，然后再追加攻击即可将其往悬崖边推。BOSS的“**ぶちかまし**”会反过来推我方，最好用“**ディレイアタック**”来减缓它的行动频率，否则拉锯回合过多，有可能导致未将其推下悬崖就将其杀死的情况。


▲第8卷所在位置

战斗胜利可免费骑乘一次陆行鸟，之后再想骑乘就得花费1000块钱。陆行鸟的好处是免踩地雷遇敌，在左上方的倒U型地图即新道北部，


▲第9卷所在位置

调查路边的黄色羽毛可到达高台上取得宝箱。另外依然在新道北部的地上可找到“アルベド语辞书第9卷”。从新道北部到达北端，先不要急着前往**キノコ**岩街道，往下在旧道南部的最下方可找到七曜里的“土星の印”。旧道北部和南部的地上各有一根黄色羽毛，调查后同样能找到宝箱。

キノコ岩街道

准备前往**キノコ**岩街道时遭到卫兵的阻挡，返回遇到シ-モア，之后就可以通行了。穿过街道的谷间区域，到达断崖区域后，在地图的左方弯道尽头可发现“アルベド语辞书第10卷”。



▲第10卷所在位置

地图右侧听取ルッツ和ワッカ的对话，然后乘坐升降梯来到高台上，走到帷帐处的司令部附近触发剧情，剧情完毕后与右下方的士兵对话，进入BOSS战。BOSS“シンのコケラ：ギイ”由腹部的本体、头和双腕组成，本体在受到物理攻击时，双腕会协助防御，因此泰达、奥隆等物理系角色若想对本体造成伤害，就得先击破双腕，露露的黑魔法则不受此限制。BOSS头部在一定场合下发动“头があやしい动きをしている！”的行动，这时头部晃动加剧，下次再轮到头部行动时则会喷出毒液，因此一看到此提示，就让瓦卡用球砸它的脑袋，即可令晃动停止。手腕在击破的两回合后会重生，而BOSS的物理攻击力较高，可使用**プロテス**来降低手腕的威胁。第一战结束后会立即进入二连战，我方上场角色固定为西莫亚、尤娜和奥隆，西莫亚的魔法威力非常高，直接用魔法轰BOSS的本体就能迅速击破，不过这是他在流程中惟一加入我方的一次，感兴趣的玩家可以故意等其OD槽蓄满后欣赏一下OD技**レクイエム**。战斗结束后顺着海滩往上走，几段固定对话完毕后前往ジョゼ街道。



ジョゼ街道～寺院

进入街道后一直往北走，该地图中有两个宝箱，宝箱中点位置的对面地上有“**アルベド**语辞书第11卷”。北端是岔路口，左边通往幻光河，右边通往**ジョゼ**寺院，先去寺院。进入寺院后触发一系列剧情，收集一下宝箱便可进入试炼之间。



▲第11卷所在位置

第一个场景把墙壁上的两个**ジョゼのスフィア**取下，镶嵌到门上的孔里，进入第二个场景。第二个场景需要先取下正面的两个**ジョゼのスフィア**，镶嵌到右边墙上绿色印记的右下方的两个孔里，然后将中央的台座向右推，令上下两个台座对在一条竖直的线上，这时会出现电光的画面特效，之后将台座上的水晶球取下，镶嵌到该场景大门右边的孔里，可打开门。然后取下方才绿色印记右下方的两个水晶，一左一右镶嵌到台座上，将台座推到下一个场景的电网中，就可以通过了。推动尽头的台座，触发机关。返回第二个场景，将门右侧的水晶取下镶嵌到门的左边孔里。踩下左侧楼梯下的闪光地板，令之前推下去的台座回到原位，取下台座上的两个水晶球，返回第一个场景，镶嵌到左右墙壁上。触碰第二个场景发光地板前方墙上的印记，可令“破の**ソフィア**”出现，先不要拿，乘坐升降梯来到试炼之间的第二层。第二层的解谜较为简单，只要推动5个台座即可令楼梯出现，但先不要急着上楼梯，否则就返回不了了。先返回试炼之间的第一层，拿到破の**スフィア**，镶嵌到第二层新出现的台座上，这样就能从台座右边的墙壁里获得“运**スフィア**”。从楼梯上去，触发剧情。



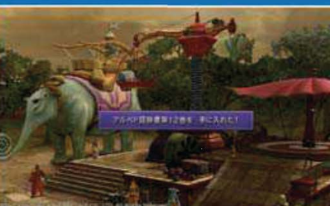
幻光河

第二天前往寺院内，进入上方的房间与尤娜床头的人对话，触发剧情后离开寺院，前往幻光河。南岸的道路较为狭长，一路上注意收集宝箱，道路右边会再次出现等候我们的召唤士ベルゲミ-ネ，与其交战无论胜败都可获得“召唤士の心”，此外胜利能获得两个“龙のウロコ”，失败获得六个“スモ-クボム”。交战前最好先让尤娜的OD槽达到最大，这样召唤イフリ-ト用两次OD“地狱の火炎”即可解决战斗。

剧情后到达南侧的シパ-フ乘り场，与记录点旁的陆行鸟骑兵队发生对话，这里有好几处商店，可趁机整备一下装备。整顿完毕后与骑乘动物旁的小矮人对话，渡过幻光河。渡河中途尤娜被劫持，发生一场BOSS战。BOSSアルベドキャプチャ-的弱点属性为雷，但本战只有泰达和瓦卡出战，所以只能老实地使用物理攻击。BOSS的爆雷极具威胁性，需要在其进入爆雷连发状态时施以伤害，令其下潜。泰达和瓦卡至少有一人习得ヘイスト或ディレイアタック，用以提升己方行动速度或降低BOSS行动速度。



BOSS战结束后到达对岸，在骑乘动物旁的木箱上找到“アルベド语辞书第12卷”。向左走前往幻光河北岸的道路，在道路的拐弯处遇到琉库，之后她加入队伍。经过一场调合教学后，从北岸的最上方到达グアドサラム。



▲第12卷所在位置

グアドサラム

在**グアドサラム**观看装备改造的说明，之后前往西莫亚的府邸，府邸左侧的民家里可找到“**アルベド**语辞书第13卷”。在府邸的玄关与管家对话，进入府邸的大广间。与露露、奥隆、尤娜分别对话，触发水晶再现机械城市、西莫亚向尤娜求婚的剧情。走出西莫亚府邸触发对话，然后从石桥往上进入异界。在异界分别与瓦卡、露露和尤娜对话，剧情完毕后前往西莫亚府邸。在府邸前触发剧情，尤娜进屋向西莫亚报告，泰达与露露走到石桥上对话。对话完毕后走下石桥，再次与露露对话。往下走到雷平原的通道口，触发与**シェリンダ**的对话得知西莫亚不在家，与大家汇合以后前往雷平原。进入雷平原后再返回异界的幻影召唤处，从宝箱里获得“火星の印”。

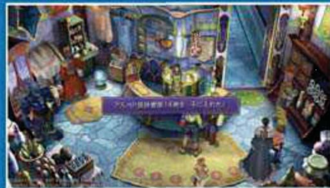


▲第13卷所在位置

雷平原

雷平原上会间歇性地落雷，落雷前屏幕上会有一瞬间前兆性的闪白，这时按○键即可成功回避。靠近地图上各处的避雷针可免受雷击，此外根据玩家被雷击中或成功回避掉雷击的次数，旅行公司前会出现宝箱奖励，成功回避200次可获得七曜武器相关的“火星の圣印”，并且能解锁一个奖杯。

在雷平原南部的最上端触发剧情，进入旅行公司，注意先不要进入右侧的门，否则会错过“アルベド语辞书第14卷”。先跟门口的琉库对话，リン登场走到柜台处，与他对话后选择“まあまあ”，即可获得了。获得以后进入右侧的门，触发与尤娜的剧情，第二天在门口与琉库对话，继续向雷平原北部走。穿过雷平原北部的最上端，触发尤娜与众人谈话的剧情后，走出雷平原到达マカラ-ニャの森。



▲第14卷所在位置

マカラ-ニャの森

森林里没有岔路，一直走即可。走到行商人**オオアカ**所在区域时，在右下角较短的死胡同里可找到“**アルベド**语辞书第15卷”。如果玩家要在这里买装备，注意先看一下价格后退出，商人会询问价格是否高，选择


▲第15卷所在位置

“高すぎ”可令货物打七五折。奥隆劈开道路后进入スフィアの泉，靠近尤娜触发BOSS战。该BOSS的属性会不断变化，简单的判断方法是先让奥隆砍一刀，看BOSS用哪种属性的魔法反击，然后让露露使用相反属性的魔法即可有效地杀伤BOSS。注意BOSS在HP降低时会使用全体压杀，威力很大，所以在打到一半HP左右时最好让露露直接用OD技秒杀之。胜利后ジェクト的水晶球解封，之后可以前往世界各地寻找记忆水晶了。

マカラーニャ湖

进入マカラーニャ湖，与旅行公司右边的クラスコ对话，被提问后建议回答“饲育”，旅行公司门口左侧可找到“アルベド语辞书第16卷”。沿着冰原道路往左走，西莫亚的管家会来接走尤娜，中途遭遇アルベド族的袭击，触发BOSS战。该BOSS分为两个阶段，第一阶段我方无法使用召唤兽和魔法，建议让琉库使用雷系道具主攻，等把飘在天上的控制器打掉以后，就换露露上场使用雷系魔法。BOSS在进行“魔法ビーム”的蓄力有3个回合，这招非常强力，建议让尤娜使用OD技召唤イクシオン，此召唤兽的OD“トールハンマー”基本可以秒掉BOSS的残存血量。


▲第16卷所在位置

マカラーニャ寺院

战斗结束后自动到达マカラーニャ寺院，走过地图下方的U字型弯路进入寺院的大广间，先不要靠近楼梯，与门口记录点旁的管家对话可得到琉库的装备。靠近楼梯后触发剧情，进入楼梯右边的房间，剧情后再去左边的房间，与NPC对话获得一些道具，然后退出来存个档，上楼梯去触发对西莫亚的BOSS战。战斗开始后先分别让泰达和尤娜使用TRIGGER COMMAND里的“话す”指令与西莫亚对话，可提升本战中泰达的攻击力和尤娜的魔法防御力。BOSS分为以下3个阶段：

第一阶段：西莫亚和两个卫兵，卫兵会帮西莫亚抵挡攻击，且他们在受伤后会立即使用道具回复1000HP，很难打死。比较好的打法是先让琉库分别偷两个卫兵，这样他们就不会自动回复了，期间对我方3名角色使用白魔法ヘイスト，提升全员的行动速度。将卫兵击杀后再集中攻击西莫亚。

第二阶段：西莫亚召唤出アニマ，アニマペイン具有秒杀特性，但对召唤兽无效。其实只要我方全员都保持ヘイスト，让泰达和奥隆物理攻击，第三名角色负责回复和复活就能轻松击倒アニマ，但考虑到第三形态西莫亚恐怖的连续魔法攻击，建议先让尤娜召唤出シヴァ（当前显示为？？？？），让シヴァ承受アニマ的攻击，蓄满OD槽后收回，让泰达和奥隆解决掉アニマ。如果シヴァ的HP不足，可让她对自己使用ブリザラ来回复HP。

第三阶段：这一阶段的核心思路就是在西莫亚出手前用OD将其秒杀，否则他的连续魔法会将我方角色相继打残，最终导致来不及回复而队伍全灭，第二阶段让シヴァ蓄满的OD槽此刻就能派上用场了。



打倒西莫亚以后尤娜一行被教会作为反叛者处置，原先进来的道路被封死了，只能继续向寺院里面走。顺着冰雪斜坡走到中层，从中央的石柱上取下“封のスフィア”，将其镶嵌到下方的台座上。将台座向右推，撞第一个冰柱，再换一个方向将其往上推，撞第二个冰柱，会出现通往下层的斜坡。顺斜坡走到下层，取下台座上的“封のスフィア”，镶嵌到这一层最左边的孔里，返回中层，取下新升起的台座上的“マカラーニャのスフィア”，把该水晶球镶嵌到下层的台座上，将台座向右推。取下中层最右边的水晶球，镶嵌到下层左侧柱子中台座的孔里。返回中层取下右上角的水晶（通往下层的斜坡上端），镶嵌到该层中间的柱子里，这样上层的路就铺好了，且地面上出现新的光印。

顺斜坡走到上层踩下光印，左边出现一个台座，取下台座上的水晶球后将其推到中层。走到中层通往下层的入口处，将刚才拿到的水晶球嵌入，然后踩一下中层左下方的光印，从出现的台座上取下“破のスフィア”，将该水晶球镶嵌到下层左数第二个孔里，可拿到这里的宝箱“运スフィア”。

返回中层，取下中央柱子上的水晶球镶嵌到这一层的最右边孔里，令冰柱重新出现，然后立即将水晶球取下嵌入左边的台座。将台座向冰柱推，再向上推推到下层。到下层让台座与右边的柱子对接，返回中层。最后再把中层右上角的水晶球嵌入中央的石柱，这样会重新构建出道路。注意不要踩到上层的光印，顺着铺出的冰雪道路脱离。

逃离寺院后原路返回マカラーニャ湖，立即触发与ウエンディゴ的BOSS战。与西莫亚战类似，首先让琉库偷盗两个卫兵，将他们消灭后再攻击BOSS本体。BOSS进入狂暴状态后攻击力非常高，需要用パワーアタック和ディレイアタック降低其威胁，召唤兽シヴァ的“天からの一击”在运气好的情况下能一直中止BOSS的行动，能蹭掉对方不少HP。如果不慎被BOSS反击致死，再换上普通队员全力进攻即可。BOSS战完毕后分别与琉库、尤娜和奥隆对话，然后走到湖底地形的中央，触发辛的剧情，来到サヌビア沙漠。

サヌビア砂漠

沙漠中开始只有泰达一人，往前走触发一场小BOSS战，与露露、奥隆合流，继续向上走与瓦卡合流。进入第二个场景（沙漠·东部），右方岔路与基马利合流后，沿着左方岔路向上走，与琉库合流。如果玩家在之前的流程里没有获得“アルベド语辞书”的1、3、5、14卷，可以分别在这两个场景中找到。在沙漠的中央部上方的两个出口附近能找到“アルベド语辞书第17卷”和“アルベド语辞书第18卷”，进入沙漠的西部地区。这里宝箱较多，左端中间位置的宝箱里有“金星の印”，不要错过。从北部进入アルベド族的根据地。


▲第17卷所在位置


▲第18卷所在位置

アルベドのホーム

根据地入口处的左边找到“アルベド语辞书第19卷”，进入后沿着一本道走，从入口进入居住区前会有一段剧情，居住区的第一个房间里找到“アルベド语辞书第20卷”，同房间上方的宝箱需要回答3个问题，答案分别是最后一行的中间一词、中间一行的右侧一词、中间一行的正中一词。居住区右上角的房间门前找到“アルベド语辞书第21卷”，进入房间后同样看到两个宝箱，上方的宝箱需要输入密码“5633”，下方宝箱需要回答4个问题，答案分别是从上至下第三项、第四项、第二项、第一项。然后从左上方记录点往下，触发剧情后前往飞空艇。


▲第19卷所在位置


▲第20卷所在位置

▲第21卷所在位置

飞空艇～圣ベベル宫

飞空艇上先跟シド对话，然后暂时离开舰桥再返回，与驾驶飞船的アニキ对话，得知发现了尤娜的行踪。从飞空艇的左下方进入キャビン区域，在甲板上触发BOSS战。双方接近时用“パワーブレイク”、“ブラインアタック”、“スロウ”可有效遏制BOSS的物理输出。该BOSS值得注意的攻击有近身时吸气后的ポイズンブレス，不仅攻击力高，还会让我方陷入中毒状态，所以保险起见可以让泰达使用TRIGGER COMMAND

里的“はなれる”，令飞船远离BOSS，这样虽然我方只能让瓦卡主力输出，但配合ヘイスト来提升行动速度，效率并不低。打完BOSS后则进入抢婚剧情，降落到圣ベベル宫后靠近西莫亚和尤娜，中途要打五组杂兵，之后尤娜会乘坐召唤兽逃脱，玩家则要经由圣ベベル宫前往试练之间。注意僧官专用通路的右侧路边可找到“アルベド语辞书第22卷”。


▲第22卷所在位置

试练之间需要依靠传送装置前进，传送方向由地面上的箭头决定，玩家行至箭头的格子上时按○键，此时箭头定格下的方向即为传送方向。首先一直往前，在传送带靠近上方的尽头处可看到一左一右的两个封闭型岔路，停到左边岔路，取下“ベベルのスフィア”，将其镶嵌到右边岔路的孔中。返回到初始位置，从第一个丁字路口向右传送，到达拥有3个箭头方向的十字路口，不用改变方向，继续往右，拐个弯即可在尽头找到第二个ベベルのスフィア。走回前一个十字路口，选择箭头往上传送，在尽头的拐角处向右转，将水晶球镶嵌到孔中。原路返回十字路口，选择向上，在尽头拐角处的前一个丁字路口拐右，取得“封のソフィア”嵌入孔中。原路返回十字路口，依然选择向上，在尽头拐角处右转，将“封のソフィア”嵌入，然后从右端取得“破のソフィア”，将该“破のソフィア”放到“封のソフィア”的初始所在位置（第二个丁字路口右拐），传送到上方右拐，将之前镶嵌的“ベベルのスフィア”取下。返回十字路口选择往上，由第一个丁字路口转右，从新出现的道路可到达祈祷之子的房间前，踩地上的光印，把水晶球嵌入台座后获得该迷宫的隐藏宝箱ナイトランサー。

剧情后单独操作尤娜，分别在左侧中部、中间北部和右侧中部与基马利、奥隆和露露汇合。为了给接下来的BOSS战做准备，玩家在踩地雷击杀杂兵时，留心将シヴァ、バハムート、イクシオン三只召唤兽的OD槽蓄满备用。调查左下角发光的石板，



然后到中间中部偏右的房间，踩下这里的石板可在地图右上角召唤出石板，乘该石板可进入左上角的宝箱房间。拿到宝箱里的道具后进入地图的正北面，触发BOSS战。该BOSS战为尤娜和他一对一的召唤兽对决，分为三个阶段：

第一阶段：敌方召唤满OD槽的イフリート，我方召唤シヴァ，先用白魔法バファイ防住对方的地狱火炎，然后用ブリザラ和OD技ダイヤモンドダスト将其打倒。

第二阶段：敌方召唤ヴァルファーレ，我方用バハムート应对，OD技配合普通攻击即可轻松胜利。

第三阶段：敌方召唤バハムート，该召唤兽会进行5回合的倒计时，每5回合发动一次OD，我方用イクシオン应对，在对方放OD的前一回合使用まもる提升防御力，这样メガフレア对我方的伤害仅仅只有四五百。イクシオン的OD技トールハンマー和普通攻击配合，很快就能耗死敌方。

视角切换到泰达一行，第二个记录点的前方触发BOSS战，本战虽然可以选择开门逃跑，但逃跑后依然会遭到BOSS的追击，且会错过两个宝箱，建议一战将其消灭。威胁性较强的招式有“石化にらみ”，被命中的我方队员会化成粉末，战斗中无法再复活，如果战力不够，那只能选择开门逃跑，变成粉末的队员会复活。攻击方面可以让琉库使用手榴弹，瓦卡和泰达对BOSS使用回复道具“フェニックスの尾”，注意是对BOSS，不是对自己。



两拨人员在长桥上汇合，接下来需要面对变异的西莫亚，先不要急着交战，通过刷杂兵把角色和召唤兽的OD槽都刷满。BOSS的HP在24000以上时，连续的黑魔法非常危险，先尽快让奥隆、泰达、露露或召唤兽用OD削减其HP。血量24000～12000之间的BOSS比较容易对付，只需注意及时给被石化的队员解除状态，防止被“碎きのツメ”秒杀。血量在フレア以下时使用大威力的フレア，如果当前队伍的HP低于3000，还是算



好血量，召唤出バハムート用OD直接秒了他吧。战斗结束后来到マカラーニャの森，先出野营地，往下找到尤娜，触发水中缠绵的剧情。往左的道路上能找到“ジェクトのスフィア”，往右来到ナギ平原。

平原

平原非常广阔，进入后可骑乘陆行鸟以节省时间。平原入口处右手位置有一根黄色羽毛，骑乘陆行鸟调查羽毛可前往レミアム寺院，寺院外围左侧有“アルベド语辞书第24卷”。

ナギ平原的左上角有“アルベド语辞书第23卷”，中央可与ベルゲミーネ进行召唤兽对决，无论胜利与否都可获得“召唤兽の心”，今后可以消耗道具来提升召唤兽能力。在平原中央的营地发生剧情后，从平原右上角进入桥周边区域。


▲第23卷所在位置


▲第24卷所在位置

ナギ平原・桥周边～盗まれた祈り子の洞窟

记录点前与BOSS护法战机交战，最简单的打法是让我方一名角色使用“挑发”，这样BOSS便只会用单体的ブラストパンチ攻击该角色，只要注意给该肉盾做好回复就能轻松获胜。从右侧的山路往谷底走，先不要急着进洞窟，在谷底的最右边石缝中找到“古ぼけた剑”。进入洞窟后，在上方记录点的左边找到“アルベド语辞书第25卷”。记录点前发生BOSS战，BOSS本身没有威胁，不过打败他以后可以交涉让强力召唤兽“用心棒”加入队伍。BOSS房间前的传送石板可以将玩家送到一左一右的两个房间里，里面有不错的宝物。


▲第25卷所在位置

ガガゼト山

如果玩家当前的钱不太够，那打败用心棒以后可以先晾着，等以后成土豪了再来交涉。从谷底返回上方的桥，往上走进入ガガゼト山。第一个记录点过后会有一场BOSS战，基马利需要单挑ビラン＝ロンゾ和エンケ＝ロンゾ两人，对方的战斗力根据基马利的强度而定，如果基马利等级较低，打起来反而更轻松。本战是习得青魔法的最佳时机，让基马利不断地对两个敌人使用“龙剑”，便可习得除了“くさい息”和“シャイニング”以外的所有青魔法。两个敌人靠在一起时会互相掩护，此时可专注回复并用“龙剑”拖延。等他们其中一个向基马利撞过来使得两人分开后，再分别击破即可。



沿着山路往上走，中途的行商人オオアカ处购买一些圣药，在下一场BOSS战中有用。到达地图最左边的记录点后与西莫亚的终异体发生BOSS战，建议在本战前把队员和召唤兽的OD蓄满。战斗开始后立即对BOSS使用バイオ，每回合的中毒可削减其1400HP。当HP在35000～70000时为第一阶段，“灭びのヤリ”会让我方角色僵尸化（ゾンビ），一定要立即用“圣水”解除，不然会被BOSS紧接的“アレイズ”秒杀我方僵尸化单位。解除前不要用白魔法为僵尸化的角色回复HP，否则反而会作为不死系被杀死。另外要注意“デスペル”→“死刃の交击”的连携，HP在3000以下的角色基本会被秒掉，需要提前换上血厚的角色来吸收伤害，当然最保险的打法还是尽快让召唤兽轮番用OD快速把BOSS血量降到半血以下，威胁会小很多，但我方的每只召唤兽在场上至多存活一回合，就会被BOSS强制用“一击の慈悲”击杀。バハムート、イクシオン、奥隆、露露的OD连放后，在适当坚持以下即可进入相对安全的第二阶段。

第二阶段立即对尤娜使用ヘイスト，做好回复，对全员使用シェル降低BOSS“フレア”的伤害。当出现“必杀魔法准备OK！”的提示，BOSS会在两回合后使用“完全なる破



坏”，在此期间必须保证全员**シェル**在身，HP满值且处于防御状态，防下这一击后，再按部就班收尾即可。

消灭BOSS后往前走，柱子之间有一个宝箱装着“水星**の**印”，视角不太好，小心遗漏。继续向前走，在登山洞窟触发剧情后，泰达来到**ザナルカンド**，操作他走进船舱，靠近桌子后发生剧情，然后走出房间登上船头对孩子对话。梦醒后与尤娜一行人往洞窟深处走，第一个记录点沿左上方的道路走到尽头，由泰达、瓦卡和琉库3人潜入水中，挑战第一试练。用瓦卡把球成功砸到光点上，返回记录点可发现出现一条通往右上方的阶梯，沿着阶梯往上，潜水挑战第二试练。该试练需要让琉库对应绿色印记、泰达对应蓝色印记、瓦卡对应红色印记，成功后返回。沿着前一个分岔路口往左上走，遭遇BOSS战。BOSS战最好先把**バハムート**的OD蓄满，然后第一回合立即招出，既可以抵挡BOSS的状态异常魔法“**フォトンウィング**”，也可以用OD技打掉其25000左右的HP，剩下的血量用物攻和魔攻较高的角色补几下便可胜利。

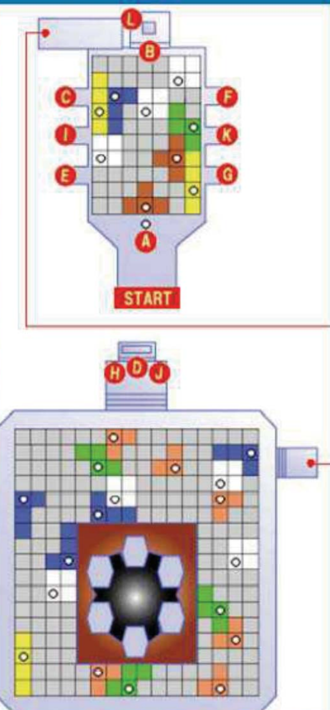




▲第一试练与第二试练

ザナルカンド遺迹～エボン＝ドーム

进入**ザナルカンド**遗迹，该区域没有BOSS，路线也是一本道，一直走到试练之间。试练之间分为两个区域，第一区域需要将地板上踩出与显示屏上相同的图案，完成后两侧出现6个台座。分别将左1、左3、右1、右3这四个台座推进去，然后分别去第二区域完成踩地板，完成后将第二区域显示屏左右的两个水晶分别取出，返回第一区域放回左2和右2两个台座里，往前走触发BOSS战，战斗前请为己方队员配备防御**バーサク**状态的防具。魔天の**ガーディアン**在受到攻击后会使用群体反击，战斗开始后可使用TRIGGER COMMAND，将我方站在中央的队员移动到对面去，让每名队员隔开站。我方全员保持**ヘイスト**，当有角色进入**バーサク**状态后一定要尽快解除，不然会不受控制地攻击BOSS，诱发BOSS的反击。BOSS发动**マジカルマイン**后地板上会闪光，需要将己方队员移动到不发光的地板上，防止被秒杀。





（※拿到飞空艇以后可以再次进入这儿的试练之间，令两个区域的方形团全部出现，可在第一区域的上方找到“破のソフィア”。）

战斗完毕后进入祈り子の间，稍作整顿，检查一下圣水是否足够。穿过大广间到达魔天，触发与**ユウナレスカ**的BOSS战。该BOSS分为三个形态：

第一形态：需要特别注意的是BOSS的普通攻击或物理反击都会解除我方队员的**ヘイスト**、**シェル**以及**プロテス**状态，因此在本战中作为重要回复角色的尤娜绝对不要去攻击她，第二和第三形态下同理。这一形态下BOSS的攻击力并不高，不过会使用一些异常状态攻击，让尤娜及时用白魔法解除即可。

第二形态：“**ヘルバイダー**”威胁较大，必定令我方全员僵尸化，用圣水解除的同时，务必要故意让尤娜附带**ヘイスト**加速效果并保持僵尸状态，一旦全员健康，会引诱BOSS**ヘルバイダー**连发，并且会被第三形态的BOSS开场秒杀。

第三形态：BOSS开场即会使用“**オーバーデス**”，秒杀我方非僵尸状态的角色，让幸存的尤娜将另外两名队员复活，并赶紧回复HP。之后BOSS有一定几率对我方使用白魔法，如果目标正好是健康角色就赚了。**マインドブラスト**会让队员混乱，需要及时解除。本战的关键是尤娜全程僵尸，考虑到**オーバーデス**会被反复使用，尽量还是不要打消耗战，让召唤兽轮流上场使用OD最为一劳永逸。



シン

打败**ユウナレスカ**，从北面的楼梯下去再返回，会从新刷新出的宝箱里找到“日轮**の**印”，走出**エボン＝ドーム**可获得飞空艇。在上层船舱的窗户边与尤娜、基马利对话，返回驾驶舱触发剧情，完毕后与**シド**对话，选择前往NEW字样的**グレート・ブリッジ**见到**マイカ**老师，触发一系列剧情，与祈祷之子对话时依次选择“**わかったつもり**”、“**エボン＝ジュを倒す**”。



返回飞空艇，在驾驶舱和**シド**对话，将目的地选择为“**シン**”。移动到上层甲板，触发BOSS战。一开始先后面对辛的左手和右手，不需要靠近，龟缩在远处用黑魔法和瓦卡攻击即可，辛基本不会动，只是在濒死时会以物理攻击来蹭一下，没有威胁。如果玩家选择靠近作战，可以用“**アーマーブレイク**”和“**メンタルブレイク**”降低其防御，不过要注意其核心发光时需要指挥飞空艇拉开距离。

消灭左右手后，**シンのコケラ：グナイ**和**シン**的本体同时登场，在将前者消灭以前，本体不会有任何动作。**グナイ**的HP只有20000，弱点属性为火，吸收水系，用**ファイガ**系黑魔法可迅速消灭。本体在受到攻击时会以4属性魔法反击，但都是最低级，威胁很小。让尤娜保持**ヘイスト**状态并做好回复，然后使用**アーマーブレイク**和**メンタルブレイク**降低其防御，战斗会变得较为轻松。



战斗后向甲板移动，触发剧情后再次向甲板移动，第二次与**シン**的本体战斗。本战需要密切留意BOSS的OD槽，一旦蓄满之后发动**ギガグラビトン**，会强制GAME OVER，没有任何挽回余地。BOSS的140000HP看起来比较肉，我方用“连续魔法”配合上位黑魔法依然能有效造成伤害，不过初期无法使用近战攻击，需要等BOSS两次靠近我方，再用**アーマーブレイク**和**メンタルブレイク**降低其防御后猛攻，最后以**バハムート**的OD收尾。一切顺利的话在BOSS的OD槽尚未蓄到一半时便可解决战斗。



悲しみの海

进入辛的体内，这里的地图受迷雾遮挡，地形比较简单，从右上方的路进入なげきの园，触发BOSS战。这一战要面对西莫亚的最终异体，这是个典型的高攻低防型BOSS，连续的4属性魔法极具威胁，**デスペル**后的**アルテマ**也能造成4000左右的伤害。如果当前队伍不是很强，老规矩在战斗前先把**バハムート**和尤娜的OD槽刷满并存档。BOSS第一次行动必定会使用火系魔法，预先用白魔法**バファイ**挡下。BOSS身旁有4个魔法阵，上面的4种颜色圆圈分别对应4属性魔法，红色=火、黄色=雷、蓝色=水、紫色=冰。BOSS在受到物理攻击



后，魔法阵逆时针转动90度；受到魔法攻击后，魔法阵顺时针转动90度。BOSS的连续魔法以每个魔法阵上最靠近自己的圆圈所对应属性施放，当靠近的4个圆圈均为同一属性时，其魔法伤害值会大幅增加，且对该属性魔法的抗性也提升。当BOSS使用完デスペル后立即让尤娜放出召唤兽，通过まもる指令来抵挡アルテマ的伤害。

なげきの园~梦の终わり

战斗后继续沿着道路走，进入恶梦の中心。先在地上收集10个结晶体，被冰柱戳到会触发战斗，结晶体在出现6秒左右即会消失，移动要迅速。全收集完毕进入梦**のおわり**，与**プラスカの**究极召唤战斗。该BOSS非常强力，之前一直万能的召唤兽OD战术也很难撑过去了，玩家需要先在晶球盘上提升作战角色的HP上限，并把全员的OD槽蓄满。为应对**ジェクトビーム**的石化攻击，要装备"完全石化防御"的防具。我方队员推荐配置为泰达、奥隆和尤娜，其中泰达由于可以用特殊对话来令BOSS的OD槽归零（限两次），是必须上场的角色，其他两名队员的HP要提升到4000以上。全员装备需改造出"药**の**知识"的装备，该技能改造素材为**いやしの**水，可在**ナギ**平原上对**ヘツジバイパー**–贿赂（**わいろ**）116000金钱获得16个。

做完准备工作，先面对BOSS的第一形态。面对**ジェクト**的两个形态时，记得都不要费力气去打石碑，这样只会浪费攻击输出，并且石碑每次重生以后的HP值都会提升。该形态下先加好**ヘイスト**、我方攻防，并用**アーマーブレイク**削减BOSS防御。左右两个石碑每次行动会给BOSS增加OD槽，每次OD约对单人造成4000左右伤害，建议用召唤兽抵挡。泰



达TRIGGER COMMAND的"话**す**"指令先不要用，留到第二形态。当BOSS濒死时先不要急着杀死它，回满己方HP再说，以安全状态平稳进入第二形态。

BOSS第二形态的OD变为全员攻击，OD槽快要蓄满时就赶紧让泰达发动特殊对话。我方的BUFF状态继承自前一场战斗，省去了重新施加的时间，我方HP一旦降到3000以下就要抢在BOSS行动前回复。特殊对话只能使用两次，BOSS又是个血牛，如果感觉耗不过，就费点时间去



收集一下调合素材再来挑战，让琉库用OD调合出"圣战**の**药"（材料为两个"力の记忆"）或"**カルテット**99"（素材为两个"胜负师**の**魂"，可在**オメガ**遗迹对**デスフロート**使用**わいろ**获得）。

プラスカの究极召唤结束后要打尤娜当前队伍中的召唤兽，能力值完全一样，不过我方时常保持着**リレイズ**状态，即使被打死也不会GAME OVER，专注进攻即可。战斗胜利后进入与**エボン=ジュ**的最终战。**エボン=ジュ**受到我方任何攻击均会发动**ケアルガ**回复，攻击方式为**グラビジャ**，玩家可以先给BOSS上一个魔法反射的白魔法**リフレク**，封住**ケアルガ**的回复效果，注意回复HP就能较为轻松的获胜了。另外还有一种隐藏打法，就是这货作为最终BOSS居然能被僵尸化，利用**ゾンビアタック**或**ゾンビ**攻击改的武器将他打成**ゾンビ**状态，然后用白魔法**アレイズ/レイズ**或道具**フェニックスの**尾能直接秒杀，委实有点高开低走。之后就可以欣赏结局了。

THE END

CHECK



▲正常主线流程中无法获得アルベド语辞书第26卷，需要在**オメガ**遗迹的中上部找到（四个特殊宝箱的左上方）。

研究篇

七曜武器及其迷你游戏详述

传说中上古的英雄们最趁手的7把武器，游戏中分别对应队伍中的7名角色。七曜武器的最显著特征就是附带"伤害界限突破"这一被动技能，在拥有该技能前，无论角色的物理攻击和魔力有多高，单次攻击最多只能打出9999的伤害值，而界限突破后则最多可打出99999伤害，对于挑战动辄百万乃至千万血量的隐藏BOSS来说，伤害界限突破是必不可少的。除了伤害界限突破外，七曜武器还会附带OD槽倍速积攒、AP2倍、MP1等实用技能。七曜武器的另一个隐藏特性就是能无视敌方怪物的防御力，因此就结论而言，它们就是本作的最强武器了。无论是挑战隐藏BOSS还是收集相关奖杯，都应该尽量收集它们。在获得七曜武器前，玩家首先需要知晓以下基本认识：

1.七曜武器均可强化两次，强化到最高级前的七曜武器性能非常低。

2.获得七曜武器前需先开放圣地，以获得七曜**の**镜。仅仅拥有七曜武器初级形态、七曜印和七曜圣印依然无法直接强化，需要将它们携带到七曜圣地。七曜圣地需通过固定流程方可开启。

3.每件七曜武器均通过特定手段获得，第一次强化要消耗各武器对应的七曜印，第二次强化需要消耗对应的七曜圣印。印在流程中各地的宝箱里获得，圣印则需要完成各自的迷你游戏。

4.圣印的迷你游戏平均难度不低，获得之前请做好充分准备。

好了，有了以上知识，就让我们来收集七曜武器吧。



圣地开放

首先在**ナギ**平原乘坐陆行鸟，从南部右侧的进入**レミアム**寺院。调查寺院左侧深处落在地面上的水晶，可进行初次的陆行鸟赛跑，只要战胜对方便可获得"**くもった**镜"。接着前往**マカラ–ニャの**森・南部，与地图上的母子对话；再到**マカラ–ニャの**森・野营地，与孩子的父亲对话；返回**マカラ–ニャの**森・南部，与父母中的任意一个对话两次；前往**マカラ–ニャの**森・中央部的岔路口与孩子对话。完成以上流程后，**マカラ–ニャの**森・中央部的圣地前的女性就会让开道路，以后每获得一把七曜武器及其印与圣印，都需要拜访此处的圣地，选择强化之。

CHECK POINT1

大幅变化的伤害量

装备七曜武器对敌人使用"战う"或"技"系的技能时，可无视敌方防御力（即视其物理攻击为0）造成伤害。此外，角色当前的HP和MP同样对伤害产生影响。在使用七曜武器攻击时，请密切关注角色的HP和MP。

伤害值与角色HP成正比的七曜武器有**アルテマウエポン**（泰达）、**ワ–ルドチャンピオン**（瓦卡）、**ロンギヌス**（基马利）、**ゴッドハンド**（琉库），HP剩余比例越大，伤害越高。HP为1时的攻击力比满HP时的攻击力降低大约9%。

伤害值与角色MP成正比的七曜武器有**ニルヴァ–ナ**（尤娜）、**ナイト・オブ・タマネギ**（露露），MP剩余比例越大，伤害越高。MP为1时的攻击力比满MP时的攻击力降低大约9%。

伤害值与角色HP成反比的七曜武器只有正宗（奥隆），HP越低，攻击力越高，HP为1时的攻击力大约是满HP时的2倍有余。但需要特别注意的是，当奥隆满HP时，伤害值只有其他HP正比武器的1/2。

CHECK POINT2

七曜武器对召唤兽的影响

8组召唤兽中的バハムート、アニマ和メーガス三姐妹均自带伤害界限突破，而其他5组召唤兽则在获得相应的七曜武器并强化到第二阶段以上后也获得伤害界限突破。对应关系如下：

ヴァルファーレ	ニルヴァーナ（尤娜）
イフリート	ワールドチャンピオン（瓦卡）
イクシオン	ロンギヌス（基马利）
シヴァ	ナイト・オブ・タマネギ（露露）
ヨウジンボウ	正宗（奥隆）

七曜武器 アルテマウェポン

对应角色：泰达

アルテマウエポン强化到最高阶段后附带"回避カウンター"和"魔法カウンター"，有着不错的防御能力，在应对特定BOSS（如神龙）时也有不错的效果。获得方法是与ナギ平原南部的陆行鸟训练师对话，通过最后的"とれとれチョコボ"，之后前往ナギ平原西北部最上方的一条小路。如果通过训练后没有立即前往而离开了平原，那么小路又会被男子堵住，这时需要玩家再任意完成一项陆行鸟训练，他就会让开了。

日轮の印

在エボン=ドーム・魔天打倒ユウナレスカ后，从左侧或内侧的楼梯离开当前地图再返回，就能从宝箱里获得了。如果没有当场取得而走出了エボン=ドーム，那么再次返回时会遭遇强敌暗黑バハムート，没有七曜武器几乎无法战胜，切记。

日轮の圣印

要求玩家以0：0：0的成绩完成ナギ平原陆行鸟训练中的"とれとれチョコボ"。相当变态的一个小游戏，PS2日版的无敌BUG被修复后只能凭借技术、毅力和运气过了。0：0：0是玩家跑到终点以后的结算后时间，在赛跑过程中每吃到一个气球，结算时间可减去3秒；而每撞到一只海鸥，不仅会当场耽误1.5秒的时间，最终结算时间还会强制加上3秒。这个游戏最麻烦的是陆行鸟的行进路线并非随心所欲，而是会不受控制地乱偏，玩家需要不断地左右左右地调整，以维持陆行鸟相对直线的前进方向。在没有被海鸥击中的情况下，吃到13个气球基本可完成。受到一次撞击也没关系，只要吃到14个气球依然有机会达成。而被海鸥撞击两次以上，基本上就可以放弃了。

七曜武器 ニルヴァーナ

对应角色：尤娜

先捕捉ナギ平原所有种类的怪物，这样在平原右侧的怪物训练场前就会出现一个宝箱，这时玩家需要持有七曜の镜（在开放七曜圣地的过程中可获得，详细参照前文），就能打开该宝箱获得之了。

月轮の印

ビサイド村・浜边的东侧，有一个被悬崖三面环绕的浅滩，从那里的宝箱中获得。

月轮の圣印

在レミアム寺院中战胜所有的召唤兽，最后选择"异界送りする"。达成该事件的障碍是必须先让尤娜收得所有召唤兽，アニマ、バハムート和メーガス三姐妹这三组召唤兽必须通过特定流程方可收得，在前文攻略的系统部分有详细叙述。

七曜武器 ワールドチャンピオン

对应角色：瓦卡

在水球比赛中满足特定条件后，与港町ルカ・カフェ的店员对话即可获得，该条件为"在水球的リーグ战或トーナメントカップ中获得前三名"，或者"在リーグ战、トーナメントカップ、エキシビション三个模式下合计胜利100场以上"，满足其中任一即可。该武器配合瓦卡的最强OD能迅速击杀绝大多数隐藏BOSS，让瓦卡一跃成为队伍中的主攻手。

水星の印

能够前往ミヘン街道后，返回ルカ＝スタジアム・オーラカ控室（即主角队的比赛准备房间），调查内侧的柜子获得。

水星の圣印

作为水球游戏的奖品获得，在此之间必须先习得瓦卡的3项OD技能アタックリール、ステータスリール和オーラカリール。由于水球同样是非常重要的迷你游戏，这部分将在后文予以详细介绍。

七曜武器 ナイト・オブ・タマネギ

对应角色：露露

获得飞空艇后前往隐藏区域バージ=エボン寺院（搜索坐标X=16，Y=57），打倒海里的BOSSジオスゲイノ，然后潜入海底，在中央偏左下的位置找到，位置有点隐蔽，耐心点找。

火星の印

在グアドサラム，从シーモア的府邸出来后能够前往雷平原时，返回グアドサラム的异界，会出现新的宝箱。

火星の圣印

在雷平原上连续躲避200次雷击，中途不能使用S/L，否则次数会重新累计。这是一个考验反应和心理素质的游戏，雷平原上各个位置的落雷频率均不相同，玩家首先需要寻找一个适合自己节奏，且落雷有一定规律的地点。我自己使用的地点是雷平原・北部如图位置，对着墙按住左斜上方向奔跑，在躲避第一次雷以后数步子，之后落雷会以泰达跑7步或20步的频率落下，之后则间隔式的以20步、7步、20步、7步……这样一长一短的频率均匀下落，毅力足够的话可以在50分钟内解决。对自己反射神经比较有自信的玩家则可以选择南部最下方一根避雷针的陨坑，以3秒、1秒、3秒……的高频率落雷，15分钟内也可以完成。



七曜武器 ロンギヌス

对应角色：基马利

前往雷平原寻找仙人掌石碑，南部有2个，北部有6个，在石碑发光时靠近按□，就可以解放该石碑中封印的仙人掌。解放3个以后，前往雷平原・南部，沿着右侧墙壁走，在中下方倾斜的避雷塔前按□，再调查面前出现的宝箱即可获得。

木星の印

ガガゼト山・峠的左侧柱子之间，比较隐蔽，好好找一下。

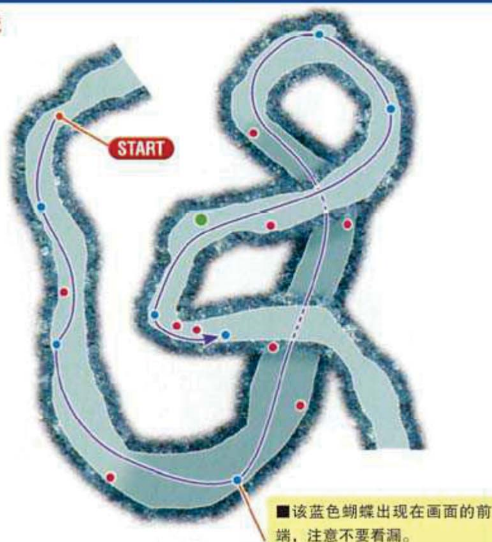
木星の圣印

获得飞空艇后，在マカラーニャの森挑战抓蝴蝶游戏，完成上级两张地图的挑战后获得。抓蝴蝶游戏在マカラーニャの森・中央部和マカラーニャの森・北部这两个地图上进行，玩家要在限定时间内抓到地图中的7只蓝色蝴蝶，在挑战中途不会踩雷遇敌，但碰到红色蝴蝶会扣减1秒限制时间，且强行进入战斗。打开菜单画面时，限制时间不会扣减，时间到0时若挑战失败，则强行被送回起点。成功后切换一次地图可再度挑战，不过奖励道具只能获得一次。

挑战分为初级、中级和上级3个难度，难度越高，限制时间越短，红蝴蝶数量也越多。为方便说明，接下来以地图来表示红蓝两种蝴蝶的位置及回避要点。

初级

中央部路线



北部路线



中级

中央部路线



北部路线



上级

中央部路线



北部路线



七曜武器 正宗

对应角色：奥隆

正宗是七曜武器中惟一一把使用者的HP越低，攻击威力越高的，强化到第三阶段后还具备其他七曜没有的さきがけ，确保战斗中的先手压制。初始形态的获得方法为先在ナギ平原・谷底捡到“古ぼけた剑”，然后调查キノコ岩街道・入口处的ミヘン雕像。附近的墙壁上出现印记，调查该印记并使用七曜の镜，可获得正宗。

土星の印

ミヘン街道・旧道南部的最南端宝箱中，注意是旧道，乘坐陆行鸟去会较为快捷。

土星の圣印

怪物训练场中“地域制霸”和“种族制霸”的怪物合计出现10种以上时获得，玩家在捕获全怪物的过程中自然可以获得，怪物训练场的内容将在后文予以详述。

七曜武器 ゴッドハンド

对应角色：琉库

获得飞空艇后在选择飞行目的地的菜单中输入密码“ごっどはんど”，可发现キノコ岩・谷底，拥有七曜の镜后前往即可在宝箱里获得。强化到第三阶段后能拥有AP2倍和ギル2倍，虽然对战斗没有直接帮助，但用来赚取AP和金钱相当不错。

金星の印

在**サヌビサ**沙漠・西部，最西端的宝箱里，该沙坑里没有怪物。

金星の圣印

获得飞空艇后前往沙漠挑战仙人掌故乡的支线任务，完成后，沙漠西部的沙尘暴会散去，从这里的宝箱中即可获得。这个支线任务比较简单，因为即便失败也可以拿到圣印，完成方法如下：首先前往沙漠西部调查沙尘暴区域正下方的仙人掌石碑，然后依次找到9组仙人掌，与它们玩躲猫猫游戏。玩家需要在限定时间内从背后接近它们，当它们回头看时不可移动，否则会判定为失败，失败3次后只能获得败者水晶球，而在3次内任意成功一回，则可获得以该仙人掌名字命名的水晶球。只要找到9组仙人掌并获得水晶球，无论获得的是哪种水晶球，最后都可以获得圣印。以下为9组仙人掌的出现位置，注意一定要按照顺序寻找：

1.**トーメ：サヌビア**沙漠・**オアシス**的南端。

2.**ロビビア：サヌビア**沙漠・东部的上方宝箱附近。

3.**チャパ：サヌビア**沙漠・西部，调查地图左侧的旅行公司看板。

4.**アレク、アロヤ：サヌビア**沙漠・中央部右上角的遗迹附近。

5.**バーチエラ：サヌビア**沙漠・东部，调查中央的记录点。

6.**ロベイラ：サヌビア**沙漠・中央部，左下方的宝箱。

7.**イスラヤ：サヌビア**沙漠・西部，沙尘暴区域左边的沙坑里，如果没有发现，需要先从当前地图离开一次，再返回沙坑即可发现。

8.**エリオ**：先到**サヌビア**沙漠・**オアシス**的记录点找到它，然后返回飞空艇，在飞空艇的甲板上找到。

9.**フライレ：サヌビア**沙漠・西部，将之前获得的水晶球嵌入石碑后自动出现。注意这个仙人掌的回头时机与画面上出现的警告提示不符，玩家要无视提示，只注意仙人掌的动作，才能获胜。当然如同前文所说，仅仅拿圣印的话一路失败过去更节省时间。就算全部成功，获得的道具也只不过是**フレンドスフィア**。



怪物训练场

进入**ナギ**平原东端的小路，即可到达怪物训练场。向训练场的管理人购买特殊的捕获类武器（武器技能上都带有“**ほかく**”字样），然后装备这些武器以普通攻击或物理技能击倒世界各地迷宫里的怪物，即可将其捕获。要激活训练场，首先需要将**ナギ**平原上的所有怪物均捕获10只，然后向管理人报告，之后就可以使用训练场的所有功能。每种怪物最多可捕获10只，部分机械类、岩石类的怪物无法捕获。

在训练场支付一定数量的金钱，即可与怪物战斗，训练场的怪物战有如下特征：1.我方全灭也不会GAME OVER；2.一场战斗中面对的敌人基本只有一个；3.无法捕获。

随着捕获率的提升，训练场中的地域制霸、种族制霸和训练场**オリジナル**3个选单里会出现新的原创强力BOSS，打败这些BOSS可获得各种珍稀道具乃至高级装备。

地域制霸的原创BOSS随着玩家捕获某个地域的全部怪物而解禁，地域总共有13个。

种族制霸的原创BOSS需要玩家捕获某个种族的全部怪物而解禁，种族总共有14个，也有些怪物不隶属于任何种族。

训练场**オリジナル**的原创BOSS需要满足特定条件后出现，条件共有8个，该栏下的敌人强度远超地域制霸和种族制霸。

准备工作

训练场**オリジナル**中的怪物拥有仅次于八大暗黑召唤兽和デア・リヒタ-的实力，贸贸然地前来挑战只会死得非常难看。怪物的HP都在几十万至几百万不等，攻击力超高，我方未曾突破HP界限的那可怜的9999HP是几乎会被一招秒的，而如果没有七曜武器，也基本无法以角色对BOSS造成显著伤害。要堂堂正正地跟怪物对决，需要做好以下准备。

角色

虽说每个角色走盘走远了都能变得超强，但推荐优先培养的依然是泰达、尤娜、瓦卡，拿到3人的七曜武器。泰达和瓦卡的攻击力至少在180以上，尤娜收得所有召唤兽。此外不培养琉库的HP，将其**オ-バ-ドライブタイプ**设定为修行，将其他人设置为愤怒，可用其来增加我方OD槽，另外她的OD技能“调合”也能对战斗产生重要帮助。

装备

装备方面，武器至少拥有**ダメ-ジ限界突破**、**トリプルドライブ**或**ダブルドライブ**，魔法角色拥有消费MP1；防具方面需要**オ-トフェニック**、**オ-トヘイスト**、HP限界突破（至少一人），防止队伍全灭。武器只需装备前文提到的七曜武器，基本一劳永逸。防具中的“HP限界突破”比较麻烦，改造道具为“未知**への**翼”，最简单的获得办法是在**レミアム**寺院的陆行鸟赛跑中取得3个箱子并获胜，可拿到最初的30个，为一名角色突破上限，但之后只能通过对怪物**モルボル**（收得**ヨウジンボウ**的洞窟、**ナギ**平原上均会出现）使用**わいろ**指令赠送540000金钱才能获得4个，贵得离谱。这里建议玩家先只让一人突破上限（建议泰达），之后去挑战训练场**オリジナル**里的神龙可掉落“未知**への翼**”；或者挑战训练场最强的**すべてを超えし者**，可直接掉落带有“HP限界突破”技能的防具。

CHECK POINT

召唤兽攻略法

召唤兽**ヨウジンボウ**的斩魔刀拥有强制秒杀特性，只要玩家当初收服他时选择的是“**真に強い敌を倒すため**”，他在面对强敌时就有相当高的概率出斩魔刀。一般来说，给他2万块钱行动，就有接近1/4的概率会发动斩魔刀，而使用“**マスタ-召唤**”召唤出满OD槽的**ヨウジンボウ**，则可以在此基础上将发动率提高30%，几乎两次必出一次，因此除了水中战的神龙外，训练场的所有BOSS都是可以借助S/L打法用**ヨウジンボウ**秒杀，前提是玩家不嫌麻烦，另外还得做好应对

神龙的准备。从长远角度考虑，还是不建议玩家使用这种投机取巧的打法，毕竟暗黑召唤兽中的**ダ-クヨウジンボウ**很难用斩魔刀凹过去。

除了**ヨウジンボウ**，**アニマ**和**メ-ガス**三姐妹也能在对付一些BOSS时发挥奇效。比如刷HP**スフィア**打**アイアンクラッド**，用彻甲手榴弹配合**アニマ**的OD技就非常有效。**メ-ガス**三姐妹则拥有相对出色的防御力，续航能力较强。以下列出一些重点BOSS的打法。

原创BOSS出现条件

地域制霸

怪物名称	出现条件	怪物名称	出现条件
ストラトエイビス	ビサイド岛地域制霸	アビスウォ-ム	ビ-カネル岛地域制霸
モルボルワ-スト	キ-リカ岛地域制霸	キマイラガイスト	ナギ平原地域制霸
斗鬼	ミヘン街道地域制霸	ドン・トンベリ	谷底の洞窟地域制霸
クア-ルレギナ	キノコ岩の街道地域制霸	カトブレパス	ガガゼト山地域制霸
ヨルムンガンド	ジョゼ街道地域制霸	アバドン	「シン」の体内地域制霸
サボテンダ-	雷平原地域制霸	ヴォ-バン	オメガ遗迹地域制霸
エスバ-ダ	マカラ-ニヤ地域制霸		

种族制霸

怪物名称	出现条件	怪物名称	出现条件
フエンリル	オオカミ系怪物各捕获3只	エレメンタル・ネガ	エレメント系怪物各捕获3只
オルニトレステス	トカゲ系怪物各捕获3只	タンケット	甲罗系怪物各捕获3只
プテリクス	鸟系怪物各捕获4只	ファブニル	龙系怪物各捕获4只
ホ-ネット	羽虫系怪物各捕获4只	ネムリダケ	キノコ系怪物各捕获5只
ウィ-ザルシャ	小鬼系怪物各捕获4只	ボムキング	ボム系怪物各捕获5只
一つ目	目玉系怪物各捕获4只	ジャガ-ノ-ト	ツノ系怪物各捕获5只
ジャンボプリン	プリン系怪物各捕获3只	アイアンクラッド	铁巨人系怪物各捕获10只

种族对应表

オオカミ系	ディンゴ、ミヘンファング、ガルム、スノ-ウルフ、サンドウルフ、スコル、バンダ-スナッチ
トカゲ系	ディノニクス、イビリア、ラプトゥル、メリジユヌ、ヨ-ウィ-、ザウラス
鸟系	コンドル、シームルグ、アルキュオネ
羽虫系	キラ-ビ-、バイドバグ、ワスプ、ネビロス
小鬼系	ガンダルヴァ、エイロ-ジュ、ガルキマセラ
目玉系	フロ-トアイ、ブエル、イ-ビルアイ、ア-リマン、デスフロ-ト
プリン系	ウォ-タ-プリン、スノ-プリン、サンダ-プリン、アイスプリン、フレイムプリン、ダ-クプリン
エレメント系	イエロ-エレメント、ホワイトエレメント、レッドエレメント、ゴ-ルドエレメント、ブル-エレメント、ダ-クエレメント、ブラックエレメント
甲罗系	ラルド、バニップ、ムルフシュ、マフ-ト、シュレッド、ハアルマ
龙系	ヴィ-ヴル、ラマシュトゥ、クサ-リク、ムシュフシュ、ニ-ズヘッグ
キノコ系	フンゴオンゴ、ソ-ン、アンテンサン
ボム系	ボム、グレネ-ド、ヒュロボルス
ツノ系	デュアルホ-ン、ヴァラ-ハ、グレンデル
铁巨人系	铁巨人、ウルフラマイタ-（右）、ウルフラマイタ-（左）

训练场オリジナル

怪物名称	出现条件	怪物名称	出现条件
ア-スイ-タ-	地域制霸达成2处	神龙	スプラッシャ-、アケオロス、レイジングスパイク各捕获2只
ヒュ-ジスフィア	种族制霸达成2处		
カタストロフィ	地域制霸达成6处		
ブラキオレイドス	种族制霸达成6处	すべてを超えし者	所有怪物捕获10只，并且击破其他所有地域制霸、种族制霸和训练场オリジナル的原创BOSS
ネスラグ	地域制霸全部达成		
アルテマバスタ-	所有怪物捕获5只以上		

重点BOSS攻略法

アイアンクラッド

为了将晶球盘填满，这位会掉落HP**スフィア**的铁疙瘩仁兄想来是玩家面对次数最高的怪物了，说刷到吐也毫不为过。战斗前琉库**オ-バ-ド ライブタイプ**设置为修行，尤娜设置为愤怒。**アイアンクラッド**的麻烦之处在于坚硬的护甲会抵消我方相当一部分的攻击，而**ア-マ-ブレイク**、**フルブレイク**这两种破甲技的成功率只有5%。想要100%破甲只能借助彻甲手榴弹，琉库的OD技调合可以用任意两个红色的消费类**スフィア**调出，破甲后被敌方反击致死，这样琉库和尤娜都能蓄满OD槽，让尤娜召唤出**アニマ**施放OD技，可一次打掉对方接近160万HP，再追加几次攻击即可获胜。

アースイーター

它的**メガトンパンチ**附带即死效果，其站立时对我方反击一次，队员如果没有“完全即死防御”便会被秒。其站立时，对它的累积伤害量超过10万就能将其放倒在地，倒地过程中可无视护甲打击，但依然会遭到魔法**フレア**的反击，没有突破HP界限的话同样会被秒。这里介绍一个无伤击破它的办法。

首先将泰达的攻击力提到200以上，武器为三段强化的七曜，**オ-バ-ド ライブタイプ**设定为“孤高”，让泰达战斗前保持OD满槽。战斗开始后让其他两名队员逃出战斗，泰达使用OD技“**チャ-ジ&アサルト**”将BOSS放倒，在其倒地的过程中不要攻击，一直防御，积攒OD槽的同时等BOSS站起来。BOSS站起后OD可以满槽，再使用“**チャ-ジ&アサルト**”，如此反复即可。

神龙

这仗麻烦的地方在于尤娜无法上场，因此召唤兽战术行不通。战斗前让泰达装备七曜，防具必须有**オ-トヘイスト**。战斗开始后让瓦卡和琉库逃离战斗，这样神龙就不会施放“**イレイザ-**”，否则被石化了会很麻烦。泰达的七曜具有反击特性，做好回复工作一直防御，用反击便可击倒BOSS。BOSS总HP为120万，计算到其低于40万时让泰达用OD“**エ-ズ・オブ・ザ・ブリッツ**”也可以秒杀。

すべてを超えし者

该怪物的汉译为“至尊霸者”，斩魔刀大法依旧实用，此处介绍的是非斩魔刀打法。

事前准备：血线32000以上，攻击力、物理防御、魔法防御都提升到满值的255，**すばやさ**170以上，运100以上。队伍中建议有琉库，她的调合能瞬间让一名队员原地信春哥（HP、MP全回复，并解除状态异常，包括战斗不能），并且给全体加上**プロテス**、**シエル**、**リレイズ**，是最好的团队辅助。防具方面最好有HP限界突破、**リボン**、**オ-トヘイスト**、**オ-トプロテス**，**リボン**的改造素材收集起来比较麻烦，不能为每个队员都配备一个也无法，但至少保持一人拥有。

战斗时的主要攻击方式是**クイックトリック**，OD技会遭到BOSS**アルテマ**的反击，除了装备七曜的瓦卡使用**アタックリ-ル**外，其他队员建议将OD槽省给琉库调合用。BOSS每隔9～10回合会使用“世界最后の日”，此招一出我方必定全灭，需要常时保持**リレイズ**状态，或在9～10回合的周期时用召唤兽抵挡。这个BOSS的仁慈之处在于不会连续使用两次全灭式攻击，避免复活以后再度全灭。

回复方面，单体受到攻击可使用**ドレイン**吸HP，魔力255的情况下大约能回复26000。琉库的以下三种调合可以记一下：**ポ-ション+ポ-ション=ウルトラポ-ション**（全员HP全回复）、**回复の泉+胜负师の魂=マイティGグレ-ト**（全员附加**プロテス**、**シエル**、**ヘイスト**、**リジエネ**、**リレイズ**）、**ハイポ-ション+クリアスフィア=ファイナルエリクサ-**（全员全状态回复，包括战斗不能）。

水球赛

水球是本作最重要的迷你游戏，耐玩程度高，而即使对球类游戏不感兴趣，为了瓦卡的几个实用OD技和七曜武器，也必须从这走一遭。尽管说得这么悲壮，这个迷你游戏其实是非常有趣并容易沉迷

的，玩家首次体验它是在主线流程中港町ルカ的水球大会，但这只是固定的剧情战，待发展到ミヘン街道以后，就能从任一记录点的“ブリッツスタジアムへ”玩到该游戏。比赛为两个队对抗的形式，每队由一个守门员、两个后卫、一个中场、两个前锋共6人组成。比赛分为上下半场，各5分钟，在限定时间内进球多的一方获胜。

菜单解说

从记录点进入水球赛后，可看到游戏的基本菜单，从上到下依次为：

リ-グ战：联盟赛。各大会均由6个队伍参加，每个队要跟其他5个队各进行2场比赛，共计10场。每场比赛胜利得3分，平局得1分，败北得0分。所有比赛结束时以各队总积分决定排位。

ト-ナメントカップ：锦标赛。各大会均由6个队伍进行淘汰赛，分组完全随机。当下半场结束时双方进球数相同，会有5分钟加赛，加赛时先进球的一方立即获胜。若加赛完依旧进球数相同，则继续延长。锦标赛结束后，如果想开启下一场锦标赛，需要反复观看5次该水球菜单，否则无法进行下一次比赛。

エキシビション：自由赛。进行单场比赛，可以从5个竞争队伍中任意选择其一交战，球员无法获得经验值。

チユ-トリアル：基础练习

チ-ムデ-タ：查看己方队员资料

キャンセル：关闭菜单

デ-タリセット：重置水球游戏的所有资料。

CHECK POINT

关于资料重置

资料重置会让球员的数值回归起点，一般来说并没有什么好处，不过若发现对方队伍的等级远高于我方，建议还是重置一下，否则不仅难以获胜，更难从敌方习得特技。另外，瓦卡的OD技和水星の圣印都属于特殊奖品，赛前50%几率判定出现，如果判定失败没有出现，则可以用重置资料功能将其反复刷出来。这一类特殊奖品不会因为资料重置而消失。

赛前设定

在主菜单选择“リ-グ战”、“ト-ナメントカップ”或“エキシビション”都可以开始比赛，进入赛前设定画面。设定的项目有我方各位置上的人选、队员装备技能和每个队员的盯人对象。

各位置人选：按照玩家的选择顺序，队员们会依次填上左前锋（LF）、右前锋（RF）、中场（MF）、左后卫（LD）、右后卫（RD）和守门员（KP）的位置。

技能装备：队员可装备特殊技能，发动必杀技式的球技。随着等级提升，一名队员最多可装备5个技能。

盯人对象：为每个队员设置一个紧盯的对手，这样在比赛中选择“マ-クモ-ド”阵型，不仅能展开盯人战术，还可以从盯的对象身上取得新技能。

球员与队伍成长

在每个半场结束后，各队员都会根据自己在比赛中的表现获得成长。提升队伍实力的同时，玩家也可以更新队员的契约状况。进步的并非我方，对手的球队也同样会成长。球员在成长后各基础数值可得到提升，能装备更多技能。除了每名队员，我方队伍也有一个总的等级设定，每赢5场比赛可升一级。升级后不仅能习得新的阵型，在招募球员时可进一步查看到球员数值、装备技能、钥匙技能和技能获得情况。

球员契约更新

每个球员在所属的队伍中都有效力期限，该期限以比赛场次来表示。若比赛结束时该期限变为0，则玩家必须选择继续与他签约或将其解雇。签约需要支付一定金钱，对于后期的玩家来说这点小钱应该不在话下。当然，对手的球队也会中止合约，密切关注球员动向，及早将实力强劲的球员收入队中。

特殊奖品获得条件

参加リ-グ战或ト-ナメントカップ都能获得奖品，奖品包括瓦卡的特殊奖品（OD技和水星圣印）、消费/改造道具、球员的技能。玩家最为关心的相比是特殊奖品的获得，以下解释其获得方法。

特殊奖品名	要求夺冠的模式	备注条件
アタックリ-ル	ト-ナメントカップ	无
ステ-タスリ-ル	リ-グ战	已获得アタックリ-ル且进行250次战斗
オ-ラカリ-ル	ト-ナメントカップ	已获得ステ-タスリ-ル且进行450次战斗
水星の圣印	リ-グ战	已获得オ-ラカリ-ル

※注意，即便满足了特殊奖品的备注条件，出现率也只有50%，通过重置资料可对奖品种类予以刷新。

移动

第一次游戏时，移动的操作方式默认为自动“オ-ト”，当己方持球时可按△键调出变更移动模式的菜单，包括自动、手动A（マニュアルA）、手动B（マニュアルB）3种。两种手动操作都可以让玩家自由操作持有角色，手动A的方向对应全体地图，按←即可向对方的球门移动；手动B则对应当前视角下各方向的操作，按↑向画面内侧移动，按↓则向画面外侧移动。

持球移动的角色遇到3种情况会造成移动的中断，分别是按△键、□键和遭遇对手。△键为调出移动模式变更菜单和阵型菜单，□键为调出角色的动作指令菜单，遭遇对手时则需要选择是否突破来维持移动。

动作指令

己方持球的球员在未与对方接触时，按□键可调出动作指令菜单，选择传球或射门。选手成长到一定程度时，也可以使用特定技能。

传球（パス）

将球传给我方其他球员，传球球员的PS值越高，球越容易突破对手的拦截，并能传给较远处的队友。传球过程中，PS值会逐渐减少，若球传到时PS值在1以上，则判定为成功传球；但如果PS值降到0，则传球失败。

射门（シュ-ト）

与传球类似，只不过随着球的飞行距离而减少的数值是ST，且射门时必定会受到对方守门员的干扰。射门有普通射门和技能射门两种，普通射门消耗的HP与球员的ST值相等，而技能射门消耗的HP则根据技能的种类而发生变化。球员的HP不足射门的消耗量时，通常射门的ST会减半，并且不能再使用技能射门。射出的球到达球门时，以当前剩余的ST减去守门员0.5～1.5倍（随机）的CA，最终得出的数值大于1，则判定射门成功。

遭遇

当球员与敌方接触，或用□键打开指令菜单时附近有敌人，都会进入遭遇状态。遭遇状态下，无论传球还是射门都会受到妨碍。球在飞行的过程中，遭遇的敌方球员会伸手拦球，PS/ST值会减去对方0.5～1.5倍（随机）的CU值。敌人CU值分之一的几率会碰不到球，比如CU值为5的敌人，遭遇时就有1/5的概率碰不到球，此时不会对PS/ST值造成影响。一旦PS/ST值因为妨碍而降到0，那么球就会被敌方夺走。

遭遇发生后可选择强行突破，突破时需要承受住敌方的撞击。撞击的力度由对方球员的AT值决定，而我方球员的PH减去对方0.5～1.5倍的AT值，若结果在1以上，就可以成功突破。在与多名敌方球员遭遇的情况下，可有选择性地突破其中的一至若干人，估算确保PH与AT的算式结果为1以上。

技能

技能表示为アビリティ，是球员在比赛中能够使用的特殊技。技能消费的HP虽多，但也拥有强化球员状态乃至引发种种特殊效果的作用。技能从效果上分为射门系、传球系、接力射门系、撞击系、防御系和辅助系，其中辅助系以外的技能大多有普通、S和X三个等级，具体以字母标记在技能名的末尾，效果依次提升，比如“某技能X”就是“某技能S”的强化版本。每个球员无法使用所有技能，必须在赛前为他们装备。初始1级的球员没有技能格，待升到3级以上时拥有第一个技能格。随着球员等级越高，可装备的技能也越多，最多装备5个。

从发动方式上，技能又可以分为指令发动、概率发动和常时发动3种。指令发动需要按□调出动作指令菜单选择发动，每项指令都消耗固定HP。概率发动的技能只要装备在身上，且球员当前HP足够，就有一定机会自动发动。常时发动则是只要装备就可以持续整场比赛的完全被动技能。

技能的获得

获得方式主要有3种：1.在比赛中从敌方夺取；2.参加リーグ战或トーナメントカップ，取得一定名次获得奖励；3.特定事件（ジェクトシュート）。其中第一种是最为普遍的获得方式。获得的技能并非全员共享，而是各球员分别计算。总共60种技能是没有任何一个人能全部获得的，其中泰达能获得的技能最多，为59种。下面就来介绍一下如何从敌方夺取技能。

在赛前，玩家必须设定盯人目标，即マーク。マーク的对象必须有技能，那么在比赛中如果该敌人发动技能，画面上则出现Capture字样，接着输入提示指令，即可夺取该技能。夺取技能有成功率设定，当自己等级小于敌方，只有20%的成功率，等级相同为50%，等级大于敌方为100%。

获得钥匙技能以解禁技能封印

在给球员装备技能时，可看到技能选单下方有3个“キーアビリティ”，称之为钥匙技能。球员每获得一个自己的钥匙技能，就能解禁技能封印，让球员的技能仓库里能容纳更多技能。以瓦卡为例，初期在获得钥匙技能前最多只能习得15个技能，但获得ヴイザーショット、ドレインタックル、タックルかいひ这3个技能后，可获得的技能上限就增加到了58种。

状态异常

特定的技能具有诱发敌方状态异常的效果，分为毒、睡眠和力量下降3种。任何一种状态异常都会随着时间的流逝而自动解除，但一旦在我方球员身上发生，造成的不利影响会非常明显。以下为3种状态异常的资料。

状态名	效果	解除方式	预防技能
毒	HP变为绿色，在非持球状态下也不会回复HP，带球时的HP下降速度变化，无法使用某些技能	经过33秒	アンチベノム、アンチベノムX
睡眠	当前睡着，无法行动，小地图上也不会显示其图标	经过53秒或被球撞到或任一一方进球	アンチナップ、アンチナップX
力量下降	角色的CU、CA、PH、AT、PS、ST的其中一项数值减半	经过33秒	アンチウイザー、アンチウイザーX

球员的招募

前往各地可与球员签订契约，让他为我们效力。招募前要先支付会费，会费与效力的比赛场次呈正比。契约指定的场次结束后，需要选择是否与之续约。除了在野的自由球员外，其他队的球员也是可以招募的，不过要等其契约场次结束且未续约。以下就推荐各位置上的一些球员。

前锋：ティーダ、ダット、ラーベイト、シャーミ、ビルーチャ、リーナ、ワツカ

中场：ベリック、アニキ、スパンダ、タツ、ネーダー、ロップ

后卫：クワルカン、ユーダ、キヨウ、ザリッツ、ネーダー、メップ、ロップ

守门员：ニザルート、ルムニク、キヨウ、ジュマル、ユマ=グアド

晶球盘与角色养成

挑战强力BOSS免不了修改晶球盘，况且本作也有全角色晶球盘完美改造的奖杯。晶球盘一个麻烦的地方在于天生有许多空位，玩家需要将其他的能力スフィア填进去再发动，才能真正意义上完美。流程前让玩家选择的通常晶球盘有775个空格，上级者向晶球盘只有720个空格，不管玩家选择哪一个，都不可能让角色的所有基本数值都达到满值，所以只能从实用角度上把必要的数值升满即可，因此最终结论是哪一个晶球盘都可以。

在怪物训练场解禁アルテマバスター后，可用1万的单价购买クリアスフィア，用来消除晶球盘上的晶球。育成最强角色的基本方针即是用它来消除一些劣质数值晶球，继而填上附加基本数值的晶球。附加基本数值的晶球在主线流程中可获得若干，但对于庞大的晶球盘来说是杯水车薪，想要系统地刷取，就得打倒怪物训练场的特定怪物。具体如下：

数值晶球名	训练场中对应掉落的怪物
HPスフィア（HP+300）	アイアングラッド
攻击力スフィア（攻击力+4）	ジャガーノート
物理防御スフィア（物理防御+4）	タンケット
MPスフィア（MP+40）	ウィーザルシャ
魔力スフィア（魔力+4）	ジャンボプリン
魔法防御スフィア（魔法防御+4）	1つ目
すばやさスフィア（すばやさ+4）	フェンリル
命中スフィア（命中+4）	ホーネット
回避スフィア（回避+4）	プテリクス
运スフィア（运+4）	ヒュージスフィア

以上怪物掉落的晶球都是最好的，附加数值比晶球盘中原有的高。比如晶球盘中的HP只加200，运也只加1，攻击力+2、+3参差不齐，我们需要将这些劣质晶球消除掉，替换入上表中的。其中HPスフィア、攻击力スフィア、物理防御スフィア的发动需要消耗パワースフィア；魔力スフィア、魔法防御スフィア、MPスフィア的发动需要消耗マジックスフィア；すばやさスフィア、命中スフィア、回避スフィア的发动需要消耗スピードスフィア。以上4种消耗类スフィア在普通的杂兵战中即可大量获得，比较特殊的是发动运スフィア需要消耗的ラッキースフィア只能通过击破怪物训练场的アースイーター获得，是个不小的工程。

替换完所有晶球需要刷取的数值晶球如下所示：

数值项	目标	刷取个数	备注
HP	99999	333	HP数值越高越好，在战斗中使用“体力の秘药”可令最大HP翻倍
MP	999	25	后期的主要攻击手段クイックトリック需要消耗一定MP，除了尤娜的七曜有“技能消耗MP=1”外，其他人还是需要的。但没必要为装备附加MP限界突破，因为还有其他更为宝贵的被动技能。
攻击力	255	63	攻击力加满后，即便是按HP比例决定威力的七曜武器，也可以在角色复活后的9999HP状态下通过会心一击打出99999的最高伤害。
物理防御	255	63	越高越好，必须满。
魔力	255	63	提升魔法威力，对部分只能使用アルテマ攻击的怪物有较好的效果。魔力255下ケアルガ的回复量约为13400，建议使用ドレイン。
魔法防御	255	63	越高越好，必须满。
すばやさ	170	42	敏捷度到达170以上后，角色的基本待机时间就不会变化了，因此没必要提升到255。虽然提升到255后能对战斗初始的先制概率有所补正，但意义不大，170足矣。
运	230	54	对抗すべてを超えし者有100运，对抗デア・リヒター有110的运，可保证攻击必中且必出会心。不过为7名角色收集ラッキースフィア相当耗时，不想耗时间的话也可以大幅削减运スフィア的个数。
命中	5	0	实际上“运”对命中率的影响反而比“命中”数值本身大，想靠刷暗黑用心棒来收集リボン的玩家最好将运提升到120以上。
回避	5	0	回避与运的数值总和为回避率，即如果玩家已经将运培养到很高，不升回避也没事，何况运还影响命中。当然如果嫌麻烦，提升回避比较省力。命中率最高的暗黑伊克西恩的普通攻击，如果运+回避的总和高于290则可以100%回避。但是怪物训练场和暗黑召唤兽都有大量必中攻击，所以提升回避率本身的意义并不大。

INFORMATION
EXPRESS
GUIDE
NOVEL

改造

通过对武器和防具上消耗特定道具予以改造，可令装备获得实用的被动技能。

武器改造

最强物理武器均为七曜，但魔法攻击必须“魔法ブ-スタ-”，因此在魔法方面改造武器也可能超越七曜。考虑到效率性，不是对魔法特别有爱（比如你可以常时忍受アルテマ冗长的咏唱时间）的话持七曜使用物理攻击即可。以下推荐一些实用的武器技能，尚未拿到七曜的玩家可参考改造。

ダメ-ジ限界突破：这个不用说了，将角色的伤害提升整整一位数，但素材ダ-クマタ-的收集难度也不低，基本上在可以收集ダ-クマタ-时玩家已经拥有七曜了。怪物训练场的すべてを超えし者在打倒后会随机掉落附带该技能的3格或4格武器，对部分难度较高的七曜有怨念的话也可以尝试刷这家伙。改造素材为60个ダ-クマタ-，令アルテマバスタ-出现后可获得99个，怪物训练场的大BOSS有1/8几率掉落，暗黑召唤兽也有机会掉落，暗黑用心棒由于可以反复刷取，是获得ダ-クマタ-的主要途径。

トリプルドライブ：OD槽积蓄速度变为3倍，对于泰达、瓦卡这类OD技超强的角色来说是必不可少的技能。此外，“トリプルドライブ+AP3倍+ドライブをAPに”的武器可让角色最快速地积攒AP走晶球盘。素材为30个胜利の方程式，全地域制霸后可获得99个，此外在ビ-ネカル沙漠中遭遇サンドウオ-ム，わいろ90万可获得15个。

贯通：无视敌方的かたい效果，在攻击力255、运255的情况下对怪物训练场的敌人都能打出满值伤害。改造素材为1个Lv2キ-スフィア，オメガ遗迹中的护法战机、マスタ-クア-ル之类的怪物都会掉落，不是稀缺资源。

さきがけ：最大的作用是对付モルボル系的怪物，不然被附加了异常状态会憋屈而死。素材为1个リタ-ンスフィア，从训练场的キマイラガイスト刷取。

魔法ブ-スタ-：尤娜和露露在中前期可以有的技能，后期数值上去以后全部刀砍斧剁，意义不大。素材为30个エ-テルダ-ボ，训练场奖励60个，在シン的体内对アンサンテン使用わいろ148000可获得30个。

MP消费1：长期练级时使用アルテマ或白魔法可借助该技能延长续航。素材为20个スリ-スタ-ズ，训练场会奖励60个，レミアム寺院的陆行鸟比赛取得5个宝箱并获胜会奖励60个，其余的可以从训练场的ヨルムンガンド、神龙处偷取，或打倒训练场的カトブレパス也可获得。

防具改造

防具的改造在技巧性上要更高一些。首先需要收集各角色的4空格防具，可以在マカ-ニャの森临近雷平原的入口处向ワンツ购买，每个10万。最强防具至少需要HP限界突破、リボン和オ-トヘイスト这3个万金油技能，第四个技能可以全员简单粗暴地设为オ-トフエニックス，这样其实基本可以击倒所有难点敌人了。第四个技能的候选还有オ-トリジエネ，在全员基本数值提升到高阶时几乎不会死亡，因此可以不考虑オ-トフエニックス。

HP限界突破：让角色的HP上限从9999变为99999，训练场的怪物基本上攻击力都会过万，暗黑召唤兽尤甚，此技能必不可少。素材为30个未知への翼，レミアム寺院的陆行鸟比赛取得3个宝箱并胜利可获得30个，之后对モルボル使用わいろ54万可获得4个，打倒训练场的神龙可获得两个。打倒すべてを超えし者可随机掉落附带此技能的3格或4格装备。

オ-トヘイスト：角色常时附带ヘイスト的加速行动效果，避免死后被无限连击的死循环。素材为80个チョコボの羽，训练场会奖励99个，此后可在オメガ遗迹对メチ-エ使用わいろ36万可获得60个。

リボン：让角色几乎不受任何异常状态（注意是几乎，并非100%），改造素材为99个ダ-クマタ-，比ダメ-ジ限界突破还鬼畜，收集方法可参见武器改造部分的ダメ-ジ限界突破项。刷暗黑用心棒会随机掉落リボン防具，不过概率同样低得发指，只有1%不到。

オ-トリジエネ：每轮到角色行动时可回复一定HP，后期角色的すばやさ高了以后，每轮到BOSS行动一次，角色就回复了超多HP，基本省了吃药和白魔法。素材为80个回复の泉，打倒训练场的斗鬼可获得。

暗黑召唤兽挑战

当剧情发展到マカラ-ニャ寺院，尤娜一行被视为反叛者后，前往各地打败这些隐藏召唤兽可以获得极好的武具，有时甚至会出现HP界限突破+リボン的幻之防具。这些武具都是随机出现的，请于战斗前做好记录。打败所有的暗黑召唤兽之后，最强的BOSSデア・リヒタ-就会出现。只要用飞空艇开过去就能挑战了。

ヘレティック・ヴァルフォーレ

回到ビサイド村就会在村口遇到它。它的普通攻击单体锁定9999，必杀技全体锁定9999，而且无须蓄满OD槽即可使用。真正的OD技シュ-ティング・パワ-（游戏中这一招要在基玛力加入后回到ビサイド村与道具店主谈话，然后与村中的狗交谈才能学到）伤害力在4万以上。由于ビサイド村中有奥隆的ジエクトスフィア，因此一定要尽快将其击破。如果尤娜能力够强的话，光用召唤兽的OD技猛轰就可以胜出。

ヘレティック・イフリート

来到サヌビア沙漠西部的尽头，与守在沙漠出口处的人对话，他会问你是否要回到琉库的故乡，选择“是”的话，就会遇到暗黑イフリ-ト。暗黑イフリ-ト受到攻击时必会反击，而且攻击力很高，非常厉害，如果没有死后重生的リレイズ魔法或オ-トフエニックス防御技能的话基本别想战胜。

ヘレティック・イクシオン

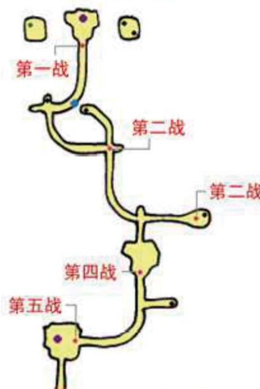
与雷平原北部的佣兵对话后就会碰到它。暗黑イクシオン受到攻击时也会反击，不过如果回避和运气够高的话能够躲开，这样就没什么难度了。最麻烦的还是它普通攻击中带有的异常状态效果，一定要小心。而且击倒它之后它还会重生一次，必须再次将其打倒。

ヘレティック・シヴァ

回マカラ-ニャ寺院后就会碰到暗黑シヴァ。HP虽然很低，但比较厉害，特别是必杀技ダイアモンドダスト附有即死、狂战士、混乱等多种效果，在其OD槽蓄满前要调出己方召唤兽来抵挡。

ヘレティック・ヨウジンボウ

来到盗まれた祈り子の洞窟的最深处后再徒步走出来就会碰到他。他拥有极高的回避率和运气，没有超高的运气作保障，普通攻击根本就近不了他的身。OD槽全满时必出斩魔刀，而且不能リレイズ，不能在OD槽蓄满前将其击破的话必须用召唤兽抵挡。幸好其魔防不高，用连续魔法+アルテマ魔法在魔力255时一次可打掉十多万



的HP。不过他的攻击力很强，而狗还附带石化效果，一定要时刻保证大家都处于リレイズ状态。而OD槽全满时一定要叫召唤兽出来送死。打败他之后还要继续追击，总共要打5次才算成功，中途如果RESET或是离开洞窟都要重来，当然回记录点回复还是可以的。不过这也有一个好处，那就是可以获得很多好武具。

ヘレティック・バハムート

回到原来和ユウナレスカ战斗的エボン=ド-ム・魔天就会碰到它。攻击力超高不说，运气也是超高，如果我方运气不够高的话根本就打不中它。它还会随机以必杀技インパルス反击，此技为全体攻击，附带石化效果，而且所有能力都会下降，十分厉害。就算你有石化防御，它连用两次インパルス我方也必会全灭。

ヘレティック・アニマ

来到ガガゼト山通过投球的试验后，它就会出现在ガガゼト山・山门。不但HP超高，运气也不低。必杀技ペイン带有即死等多种效果，另一式必杀技メガグラビドン更是全体异常状态技，伤害力也在一万以上。OD技カオティック・D不但威力惊人，而且可以将MP打为0，一定要用召唤兽来挡。

ヘレティック・メーガス三姐妹

利用飞空艇移动到ジョゼ街道，再到地图的左下角处，踩着木箱上去，通过出口，就会到达キノコ岩街道，继续前进就会看到一对母子召唤士。与之对话就会受到三姐妹的追击。如果被追上就会战斗。三姐妹最厉害的地方在于一出来OD槽就是满的，OD技为全体必杀技，而且不能リレイズ，如果没能将三姐妹甩开的话只能让尤娜先叫出三姐妹来挡，除此之外没有别的破法。在追击的迷你游戏开始之前，会交待玩法，此时三姐妹不能动，但玩家可以移动，只要不按键消去字幕，就可以一直逃跑。如此一来就可以分别单挑了。不过三姐妹各自的实力也属一流，特别是螳螂老大的普通攻击附带石化效果，如果不能防御石化将会直接粉碎。而她的必杀技螳螂双刃リレイズ不能。而瓢虫的必杀技アングル ティ-ル会将MP打为0，也是一个非常无耻的角色。



デア・リヒター

本体只有一招プロビデンス（物防魔防运气255时全体损失约20000点HP），左手会使用全体降速技スロウガ和全体异常状态技メガグラビドン。而右手会用青魔法进行防御和回复，回复值最高可达50万。而且双手可以无限再生。第二形态时会使用灭ぼしの光（单体HP兼MP攻击），更会使用究极的技巧审判日（ジャッジメント・デイ），不但对我方全体的伤害力锁定99999，而且攻击MP。

攻略它的话瓦卡和琉库必不可少，另一角色不限。首先除琉库外的两人各项能力一定要全满，HP至少要有3万，持七曜武器，防具上HP界限突破、オ-トヘイスト、リボン、オ-トフェニックス四项能力必不可少，OD类型选择“愤怒”。琉库从初期开始就不要培养，HP最好就保持在初始值360，敏捷度要高，持七曜武器，防具上只要有オ-トヘイスト这项能力就可以了，这样当琉库受到BOSS的任何攻击时其他两人都会蓄满OD槽，这样让瓦卡用OD技就可以轻松干掉BOSS的双手。通常攻击还是以クイックトリック，回复全靠じんそく+圣灵药。琉库除了调合外，BOSS第二形态时一定要用特技SENTINEL来吸引BOSS的火力，只要BOSS双手不全，就不会使用审判日。如果碰到审判日，一定要用召唤兽来挡。



奖杯攻略

奖杯总数	34	铜杯	20	银杯	8	金杯	5	白金	1

白金难度	8/10
白金所需时间	约130小时
在线或联机奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金路线

与大多RPG只需堆砌时间就能白金稍有区别，本作的一些迷你游戏有一定的技术要求，比如以0：0：0的成绩跑陆行鸟，连续避雷200次等，需要勤加练习。本作不需要打二周目，各迷你游戏的奖杯也可以随时挑战，自由度相对较高。简单来说，就是主线通关、七曜武器全获得并部分强化到最高级（强化的圣印各对应一个迷你游戏）、击破すべてを超えし者、击破デア・リヒタ-、全角色晶球盘改满，其他再稍微修修补补就可以全奖杯了。两个大BOSSすべてを超えし者和デア・リヒタ-分别是原日版和国际版的最强敌人，前者要求怪物训练场制霸，后者要求击破全部暗黑召唤兽。后者难度远大于前者，特别是暗黑召唤兽后面几只的运气极高，如果想节省时间推荐使用斩魔刀大法。注意训练场的神龙是水下战，无法用召唤兽，而暗黑用心棒需要连战，中途不可存档，全靠斩魔刀凹那1/32的成功率并不现实。



完结 （白金）

取得条件：获得其他所有奖杯。
奖杯说明：略。




获得の才能 （铜杯）

取得条件：琉库成功偷取200次。
奖杯说明：“盗む”或“ぶんどる”指令都可以。



异邦の言叶 （铜杯）

取得条件：找到一本“アルベド语辞书”
奖杯说明：任意一本即可，位置可参照流程攻略。



みんな一绪 （铜杯）

取得条件：我方队伍全员加入
奖杯说明：琉库加入时解锁，主线流程中自然取得。

深い爱情 （铜杯）

取得条件：观看水中约会剧情。
奖杯说明：主线流程中自然取得。



チ-ムワ-ク （铜杯）

取得条件：在水球比赛中获胜
奖杯说明：流程中的那场比赛也算。



自慢 （铜杯）

取得条件：在水球比赛的ト-ナメントカップ中取得冠军。
奖杯说明：主线中在ルカ的比赛中获胜无法取得该奖杯，一定要从记录点参加水球大赛。



正しいこと （铜杯）

取得条件：突破ビサイド岛的试练之间。
奖杯说明：主线流程中自然获得。



ストライカー 铜杯

取得条件：泰达学会"ジェクトシュート"。
奖杯说明：在连络船ウイノ号上成功挑战"ジェクトシュート・チャレンジ"。如果第一次没能成功，在召唤兽イクシオン入手后可再次挑战。

チョコボライセンス 铜杯

取得条件：ナギ平原的陆行鸟训练项目全部合格。
奖杯说明：从ナギ平原的南部出口出去一次再进来，可看到陆行鸟训练师，与之对话并成功完成四项训练。

过去との决别 铜杯

取得条件：击破ユウナレスカ。
奖杯说明：主线流程中自然获得。

憎しみの行きつく先 铜杯

取得条件：击破シ－モア：最终异体。
奖杯说明：主线流程中自然获得。

避雷针って何 铜杯

取得条件：在雷平原上连续避雷200次并获得避雷成功后的奖励。
奖杯说明：重点是找到落雷频率相对规律的地点，该奖杯与露露七曜武器的圣印获得条件相同，可参照"七曜武器"部分。需要注意避雷中途不可存档，当玩家需要停下休息时，不建议打开菜单，因为打开菜单的时候虽然不会落雷，但落雷的时间计算依然是进行着的，很可能刚关闭菜单就被雷劈中。休息时建议按START键暂停游戏。

血の涙を流す者 铜杯

取得条件：获得召唤兽アニマ。
奖杯说明：需要获得各寺院试炼の间的所有隐藏宝箱，然后到バ－ジ=エボン寺院解禁。玩家在第一次到达各寺院时就务必拿到隐藏宝箱，否则之后会有暗黑召唤兽看守，等玩家练到能击破暗黑召唤兽时，アニマ都已经用处不大了。

钱が物を言う 铜杯

取得条件：获得召唤兽ヨウジンボウ。
奖杯说明：ヨウジンボウ加入本身不难，考虑到后期的斩魔刀杀敌法，在令其加入时要选择"真に强い敌を倒すため"。

デルタアタック！ 铜杯

取得条件：获得召唤兽メ－ガス三姐妹。
奖杯说明：前提需要アニマ和ヨウジンボウ加入，详细条件参考"召唤兽"部分。

VIP鉴赏者 铜杯

取得条件：购入ルカ=シアタ－的所有晶球。
奖杯说明：购买所有音乐和影像晶球需要42万6000金钱，建议在购买时先存个档再买。注意音乐类的晶球需要分两批购买，第一批购买之后才会出现第二批。如果手头不宽裕，购买完了等跳奖杯了就读档，可省下这笔钱。

チョコボライダ－ 铜杯

取得条件：以0：0：0的成绩达成陆行鸟训练中的とれとれチョコボ。
奖杯说明：比较麻烦的一个奖杯，陆行鸟不太听话，需要随时用方向键←和→来调整方向。虽然斜方向也可以操作，但推荐还是仅用←、→两键较为安定。不被海鸥撞到并吃到13个气球，或者被撞到1次吃14或15个气球基本都能达到目的。还有一点就是不要被领先的对手搞得焦躁，安心躲避海鸥、吃气球才是真正要做的事情。



パワ－ストライク 铜杯

取得条件：一次攻击打出9999伤害。
奖杯说明：用晶球盘提升角色的攻击力，到一定程度以后在战斗中自然获得。

袖の下 铜杯

取得条件：用わいろ指令对敌方贿赂10万以上金钱。

过去からのメッセンジャ－ 铜杯

取得条件：找到ジェクト的所有影像晶球。
奖杯说明：10个水晶分别在如下位置：1.マカ－ニャの森的スフィアの泉；2.ビサイド村内右上方的室外；3.联络船リキ号的操舵室；4.ルカ=スタジアム的地下フロアA；5.ミヘン街道的旧道南部；6.キノコ岩街道的断崖边；7.幻光河・南岸乘坐动物的等候场景中；8.雷平原・南部；9.マカ－ニャの森・南部；10.ガガゼト山的登山道上。

メガストライク 银杯

取得条件：一次攻击打出99999伤害。
奖杯说明：角色想打出该伤害值必须拥有"ダメ－ジ限界突破"防具，最快的办法是让召唤兽バハム－ト对较弱的敌人使用OD。

チョコボマスタ－ 银杯

取得条件：在レミアム寺院的陆行鸟赛跑中拿到5个宝箱并获胜。
奖杯说明：中途碰到柱子也不影响获得。不过碰到柱子的话最终奖品会变差。

スフィアマスタ－ 银杯

取得条件：填满晶球盘并让一名角色全部发动。

パ－フェクトスフィアマスタ－ 金杯

取得条件：填满晶球盘并让所有角色全部发动。
奖杯说明：全员的晶球盘均改满就可以获得这两个奖杯，需要去训练场刷各种数值スフィア填补晶球盘上的空位，填满所有空位并全角色发动后才能成功获得，工程量不小。玩家至少要留一个マスタ－スフィア，方便查看某个角色还有哪些晶球没有发动。不过并没有简便地查看晶球盘上空位的方法，只能小心地一个格子一个格子地填入晶球了。至于AP的赚取，可以用ドリプルドライブ配合AP3倍、ドライブをAPに的技能，去打怪物训练场的仙人掌。将全员的オ－バ－ドライブタイプ设为愤怒，挨仙人掌的打即可迅速获得AP，一战下来赚个50点AP不成问题。



ブリッツボ－ルマスタ－ 银杯

取得条件：获得瓦卡的所有OD技。
奖杯说明：最快流程如下：
1.先参加ト－ナメントカップ拿到冠军，获得アタックリ－ル。
2.利用デ－タリセット反复刷，直到リ－グ战奖品出现ステ－タスリ－ル为止。
3.参加リ－グ战并拿到冠军，得到ステ－タスリ－ル。
4.反复出入水球菜单，直到ト－ナメントカップ的奖品变为オ－ラカリ－ル。
5.参加ト－ナメントカップ并获得冠军即可获得奖杯。
按照以上流程，拿到该奖杯只需打15场左右的比赛。不过要注意在デ－タリセット后，玩家招募的球员会全部回到原先的地方，得重新招募才会归队，从效率角度上说，只需招募飞空艇上的瓦卡和アニキ作为前锋和中场，再去ルカ的中央广场招募ジュマル当守门员即可，非常节约时间。

ラ－ニング 银杯

取得条件：让基马利学会所有青魔法。
奖杯说明：除了サンシャイン和くさい息之外的所有青魔法都可以在主线ガガゼト山上打兽族两兄弟时获得，而サンシャイン可以从オメガ遗迹的オメガウエポン、训练场すべてを超えし者处习得。くさい息可以从オメガ遗迹的モルボルグレ－ト处习得。

マスタ－召唤 银杯

取得条件：获得所有召唤兽。
奖杯说明：一共8只召唤兽，前5只为流程中固定获得，另外三只分别是アニマ、ヨウジンボウ、メ－ガス三姐妹，获得前面3个对应各召唤兽的铜杯后，该银杯自动解禁。

武器マスタ－ 银杯

取得条件：获得所有七曜武器。
奖杯说明：只需初级形态即可，详细方法可参照"七曜武器"部分。

言语マスタ－ 金杯

取得条件：找到所有アルベド语辞书，合计26本。
奖杯说明：主线流程攻略中列出所有辞书的位置，可参考寻找。

忍耐 金杯

取得条件：击破デア・リヒタ－。
奖杯说明：击破八个暗黑召唤兽以后上飞空艇与琉库的哥哥对话，可出现"デア・リヒタ－"的选项。最快拿奖杯的办法为斩魔刀。



すべてを超えし者を超える者 金杯

取得条件：击破すべてを超えし者。
奖杯说明：所有普通怪物各捕获10只以上，且击破怪物训练场的所有原创怪物后出现。最快方法依然是斩魔刀。

永远のナギ节 金杯

取得条件：击破エボン=ジュ。
奖杯说明：击破主线流程中的最终BOSS即可获得。

旅の发端 金杯

取得条件：观看影像"永远のナギ节"。
奖杯说明：在主菜单先不要进本篇游戏，选择"永远のナギ节"看完影像即可，十来分钟时间。



界面解说

名称	作用
アイテム	查看/使用道具
白魔法	使用白魔法
装备	查看/使用装备
リザルトプレート	查看/配置换装盘
アビリティ	查看/培养技能
ドレスフィア	查看换装晶球
クリーチャー	培养魔物
バトルメンバー	更换战斗成员
コンフィグ	游戏设定



RPG	最终幻想X-2 HD版		則需记忆卡
	ファイナルファンタジーX-2 HDリマスター		3312MB
	Square Enix	2013年12月26日 日版	1人
零售版：3990日元/下载版：3600日元	对应交叉存档/PSV TV	对应玩家年龄：15岁以上	

时隔十年，重制后的《最终幻想X-2》再度与玩家们见面。移植自"国际版"的本作，内容异常丰富，除本篇流程外，闪电球大赛、魔物创造、隐藏迷宫等都有着很强的研究性，单独开辟出来的Last Mission模式也很烧时间，RPG爱好者们不容错过。

文 阿鲁　美编 Juxi

本篇

系统详解

基本操作

方向键/左摇杆	移动/选择
○	对话/决定
×	攀爬、跳跃/取消
□	特殊对话（对应公司宣传、找新娘、秘密情报等任务）
△	菜单
L	战斗中进行换装
R	战斗中进行特殊换装
START	暂停，部分剧情或对话可暂停后按□键跳过，按△键可选择返回本篇游戏的主菜单界面
L+R+START	软复位，返回游戏主菜单界面

※游戏中不少地方都需要按住×键才能进行攀爬和跳跃的动作，由此到达一些原本去不了的地方获得宝物，建议在探险时按住×键不放。

任务

游戏以完成任务的形式来推进剧情。游戏中共有5个章节，只要完成了主线任务就能顺利进入下一章节，不过想完整体验游戏的内容，就必须完成数量众多的分支任务，这不但涉及到剧情完成度，更可以拿到不少稀有的换装盘和饰品，这是攻克强大隐藏BOSS们的前提条件。一个地点是否有任务可以在选择地点时看到，某些章节里部分地点拥有不止一个任务，随着选择任务的不同，到达该地点的位置也会有所区别。



剧情完成度

随着游戏的不断深入，剧情完成度就会逐渐补完，不过只是草草通关会错过很多细节剧情，因此剧情完成度这一指标也象征着玩家对游戏的体验程度。本作有多周目的设定，剧情完成度会随多周目继承，因此玩家可以在二周目或三周目完成某些任务时选择不一样的选项，说不定就会接触到新的东西。游戏的最高完成度是超过100%的，不过只要达到100%剧情完成度就能获得应有的奖励。



换装系统

玩家可以在战斗中利用换装的能力来作战，每一个可更换的服装都代表了一个职业，通过不同职业的配合，能在瞬息万变的战场上占据主动，力克强敌。在换装时会出现一小段CG，如果觉得浪费时间可以将演出效果关掉（战斗时触摸前触屏左侧后选择OFF），不过每名角色的每种职业首次换装是必定会出现CG的。

换装盘（リザルトプレ-ト）

玩家将用于换装的晶球放置在换装盘里，然后选择装备换装盘并选择职业，之后便能在换装盘里自由更换其他职业了。需要注意的是，战斗时只能更换换装盘上临近的职业，两个职业隔得太远就必须进行多次换装，因此在换装盘上配置晶球时一定要把常用的几个职业放置在较近的距离。每个换装盘除了晶球格数和配置不同外，所拥有的能力也有着很大区别，换装盘拥有装备能力和换装能力，只要装备了该换装盘就能马上获得其装备能力，而换装能力则需要在战斗中进行换装后才会拥有，战斗结束后自动消失。部分换装盘拥有多个换装能力，这些都会在换装盘上以不同的符号注明，在配置晶球时也要注意到这一点。

全换装盘详细解说

换装盘名称	晶球格数	装备能力	换装能力	入手方法
歩みはじめる者	6	无	无	初期拥有
攻めの方阵	5	攻击力·魔力+5	攻击力·魔力+5	游戏开始后听完飞空艇上シンラ关于リザルトプレ-ト的说明
突击の时	5	攻击力·魔力+10	攻击力·魔力+10	Story Lv.2抢到3件战斗服
たゆまざる攻击	5	攻击力·魔力+15	攻击力·魔力+15	Story Lv.3ミヘン街道机械暴走事件完成
攻めぬく魂の辉き	5	攻击力·魔力+20	攻击力·魔力+20	Story Lv.5ナギ平原两家公司合并后换得
守りの圆阵	5	防御力·魔法防御力+5	防御力·魔法防御力+5	Story Lv.1ビサイド岛寻找ワツカ事件完成
防卫の时	5	防御力·魔法防御力+10	防御力·魔法防御力+10	Story Lv.2ビ-カネル沙漠抢战斗服事件完成
ゆるぎなき防御	5	防御力·魔法防御力+15	防御力·魔法防御力+15	Story Lv.3ジョゼ寺院SOS事件完成
守りぬく勇气の光	5	防御力·魔法防御力+20	防御力·魔法防御力+20	Story Lv.5雷平原避雷塔魔物退治事件完成
街道の风	8	さきがけ	スロウ防御·ストップ防御·ヘイスガ·オートヘイスト	ナギ平原魔物训练场魔物退治事件完成
勇者の骑行	8	さきがけ	スロウ防御·ストップ防御·ヘイスト·ピンチにヘイスト	派陆行鸟搜索ナギ平原后随机取得
炎の战鬼	3	炎属性吸收·ファイア	炎属性攻击·ファイラ·ファイガ	Story Lv.1キノコ岩街道魔物退治事件完成
冰の女王	3	冰属性吸收·ブリザド	冰属性攻击·ブリザラ·ブリザガ	Story Lv.1マカラ-ニャの森オオアカ屋事件完成
雷の魔物	3	雷属性吸收·サンダ-	冰属性攻击·サンダラ·サンダガ	Story Lv.1ルカ港口的宝箱
水の怪物	3	水属性吸收·ウォ-タ	水属性攻击·ウォ-ラ·ウォ-ガ	Story Lv.1キ-リカ岛抢夺すんごいスフィア事件中询问暗语全部正确
ふみにじる者	3	重力属性吸收·サンダ-	重力属性攻击·グラビデ·HP2倍	Story Lv.2アンダ-ベベル的宝箱
いにしえの圣兽	4	圣属性吸收	圣属性攻击·ホ-リ-	Story Lv.5ガガゼト山Episode Complete
四重の力	5	炎·雷·冰·水属性攻击	炎·雷·冰·水属性吸收	Story Lv.3ナギ平原救观光客事件完成
むしばむ眠り	5	スリプル·バイオ	睡眠防御·睡眠攻击·毒防御·毒攻击	Story Lv.1青年同盟本部附近的宝箱
静かなる暗夜	5	サイレス·ブラインド	沉默防御·沉默攻击·暗黑防御·暗黑攻击	Story Lv.1ビ-カネル沙漠挖掘物品事件完成
咒われし蛇	5	着がえたい防御	カ-ズ防御·石化防御·石化攻击·ブレイク	Story Lv.2开始的ビサイド岛射击小游戏Lv5过关
荒れ狂う巨人	5	コンフュ	混乱防御·混乱攻击·バ-サク防御·バ-サク攻击	ビサイド岛用サ-チスフィア找到4个密码打开暗门后瀑布顶上的宝箱
别れの宣告	5	デス·死の宣告	即死防御·即死攻击·死の宣告防御·死の宣告攻击	Story Lv.2マカラ-ニャの森寻找乐团事件过关后不要回飞空艇，回去与委托的ハイペロ族说话
月轮の守り	4	シエル·ピンチにシエル	オ-トシエル	Story Lv.2ミヘン街道抓陆行鸟的事件完成
日轮の守り	4	プロテス·ピンチにプロテス	オ-トプロテス	Story Lv.1幻光河护卫事件完成
きらめく镜	4	リフレク·リフレク贯通	オ-トリフレク	Story Lv.2キノコ岩街道强行突破事件完成（选择新エボン党时）
むさぼりし者	3	无	アスピル·ドレイン	Story Lv.2ルカ访问事件完成
咲き夸る灾い	5	无	沉默攻击·暗黑攻击·毒攻击·睡眠攻击·石化攻击	Story Lv.5ナギ平原两家公司合并后换得
灾いの守り手	5	无	沉默防御·暗黑防御·混乱防御·バ-サク防御·カ-ズ防御·着がえたい防御·睡眠防御·毒防御	Story Lv.5ベベルEpisode Complete
愈しの风	3	ケアル	ケアルラ·ケアルガ	Story Lv.1ルカ派送气球事件完成
再起の心	3	レイズ·ケアル	ケアルラ·ケアルガ	Story Lv.1ザナルカンド回答暗号时回答"い"
愈しの光	4	ケアル	ケアルラ·ケアルガ·レイズ·フルケア	Story Lv.2グアドサラム夺回スフィア事件完成
不灭の魂	4	レイズ·ケアル	ケアルラ·ケアルガ·アレイズ	Story Lv.5异界の道打倒アニマ
满ちゆく愈し	5	歩くとHP回复·リジェネ	ケアルガ·オ-トリジェネ	Story Lv.3ガガゼト山击败ガリク
力の追及者	4	攻击力+10	（攻击力+15）×N	派陆行鸟搜索ナギ平原后随机取得
あふれる魔力	4	魔力+10	（魔力+15）×N	Story Lv.2幻光河卖票事件完成
岩のごとく	4	防御力+10	（防御力+15）×N	Story Lv.2ガガゼト山抢夺战斗服事件完成
神秘の守り	4	魔法防御力+10	（魔法防御力+15）×N	Story Lv.2开始的ビサイド岛射击小游戏Lv1过关
吹きすさぶ风	4	速度+5	（速度+5）×N	Story Lv.2マカラ-ニャの森寻找音乐家任务中找到3个小音乐家，Story Lv.3与3个小音乐家的朋友对话
希望の光	6	运+30	（运+30）×N	Story Lv.5マカラ-ニャの森Episode Complete
剑士の夸り	6	剑技使用可能	（攻击力+15）×N·剑技准备时间缩短	Story Lv.3マカラ-ニャの森旅行公司救人事件完成
もののふの誉れ	6	奥义使用可能	（攻击力+15）×N·奥义准备时间缩短	Story Lv.2雷平原避雷塔全调整且成功5个以上时与旅行公司的アルベド族讲话
野性の血脉	6	あばれる使用可能	（攻击力+15）×N·あばれる准备时间缩短	Story Lv.2ジョゼ寺院SOS事件发生前到ベベル打巴哈姆特处跟こども团对话选第2项（选择新エボン党时）
混沌の涡	6	妖术使用可能	（魔力+15）×N·妖术准备时间缩短	キ-リカ岛受妇人委托抓到13只猴子后可以换到
白き刻印	6	白魔法使用可能	（魔力+15）×N·白魔法准备时间缩短	在ルカ与狗玩スフィアブレイク时随机翻得
黑き纹章	6	黑魔法使用可能	（魔力+15）×N·黑魔力准备时间缩短	Story Lv.4幻光河寻找ト-ブリ事件完成
神速の一击	6	无	奥义准备时间缩短·剑技准备时间缩短·あばれる准备时间缩短	Story Lv.5打倒ビ-カネル沙漠的热沙恶魔
练达の秘术	6	无	妖术准备时间缩短·黑魔法准备时间缩短·白魔法准备时间缩短	Story Lv.5キ-リカ岛Episode Complete
长者のしるし	5	まきあげる	ギル2倍	利用在ビ-カネル沙漠中央区随机挖到的钥匙打开营地的宝箱
お宝さがし	5	ぶんどる	アイテム2倍	Story Lv.3与シンラ玩硬币游戏时随机翻得
不屈の斗志	5	无	HP2倍·MP2倍	Story Lv.5グアドサラムEpisode Complete后进入原本打不开的门内与小孩对话
成长の约束	5	无	AP2倍·EXP2倍	Story Lv.5在与第10个仙人掌的迷你游戏中获胜
约された愈し	4	白魔法使用可能	リレイズ	Story Lv.5雷平原迷宫内最深处的宝箱
破灭の炎	4	黑魔法使用可能	フレア	Story Lv.5ガガゼト山Episode Complete后与リアンとエイド对话
至高の光	5	白魔法使用可能	リレイズ·ホ-リ-	完成キノコ岩街道封印洞窟的情节
终末の日	5	黑魔法使用可能	フレア·アルテマ	Story Lv.5时通往异界的5条道路全部走过
迷わざる者	2	无	无	拿到第1件特殊换装时同时得到
限りなき魔力	4	战斗中MP消费减半	（魔力+15）×N·MP消费1	ミヘン街道隐藏洞窟
君临する者	5	HP限界突破	攻击力限界突破	Story Lv.5ナギ平原隐藏迷宫完成
天地の破坏者	5	HP限界突破	攻击力限界突破·银河天震	全魔物Over Soul资料收集后自动获得
进みゆくもの	3	经验值0防御	AP3倍	在魔物竞技场取得レギュラ-カップ3次优胜
いまわしき魔物	5	着がえたい防御	毒·睡眠防御·石化·即死防御·混乱·バ-サク防御·沉默·暗黑防御·リボン	在魔物竞技场取得ラ-ジカップハ-ド的优胜
比类なきもの	5	无	绝对会心一击·魔法增幅·伤害限界突破·オ-トヘイスト	在魔物竞技场取得召唤兽杯3次优胜
最后の手段	4	无	MP消费0·绝对会心一击·魔法增幅·伤害限界突破·隐身英雄之药	完成最强シンラ君的魔物人生

普通换装

随着流程的推进，玩家可获得各种各样的换装晶球，将其配置在换装盘上就能在战斗中选择对应的职业来作战。本作中的普通换装晶球共有16个，也就是说游戏提供了16种职业供玩家选择。每种职业不论从外观上看还是自身的能力都有着非常明显的区别，不同的职业组合可以玩出各种战术，具体方法就要玩家自己到游戏里去发掘了。



特殊换装

游戏中，三位女主角分别拥有一个特殊换装，大家可以把它理解为前作中的召唤兽，只要在战斗中换过换装盘里的所有职业，然后按R键就能选择特殊换装了。成功换装后，三人变为了一个整体，分别控制特殊职业的一个部位进行作战。特殊职业的能力普遍较强，甚至拥有多倍HP以及能力上限突破等强悍技能，不过只有换成特殊职业进行战斗才能习得该职业的技能，对于需要多次换装后才能选择的特殊职业来说，培养起来比较费时，建议等多周目并拿到了提升AP获得量的饰品后再来考虑。



全换装晶球获得方法

职业名	获得方法
ガンナー	初期拥有
魔铳士	完成幻光河Story Lv.1的任务“轮送车を护卫！”或Story Lv.2的任务“チケットの贩卖！”
アイテムシューター	完成ナギ平原开启陆行鸟牧场的任务
战士	初期拥有
サムライ	Story Lv.3，キーリカ寺院・试练の间的地上
ダークナイト	Story Lv.2的任务“ベベル突入大作战！”中获得，详情见流程攻略
バーサーカー	完成Story Lv.3マカラーニャの森的任务“旅行公司の安全を确保せよ！”
歌姬	初期拥有
黑魔导士	完成第一个任务后获得
白魔导士	完成Story Lv.1ビサイド岛的任务“ワッカを探せ！”
シーフ	初期拥有
调教士	Story Lv.3ガガゼト山的任务“ロンゾの出阵を阻止せよ”开始时与キマリ对话（前两章和族人对话并保持较高的好感度）
ギャンブラー	Story Lv.3ルカ的硬币游戏大赛夺冠
きぐるみ士	Story Lv.5全地点Episode Complete或在魔物竞技场取得青年同盟武斗会的优胜
お祭り士	刚上飞空艇时和アニキ对话或在魔物竞技场取得ラージカップ的优胜
サイキッカー	在魔物竞技场取得レギュラーカップ的优胜
フロラフルル（特殊换装）	Story Lv.2ジョゼ寺院主线任务中获得
マキナマズル（特殊换装）	Story Lv.2ビーカネル砂漠主线任务中获得
斩骑王（特殊换装）	Story Lv.1在マカラーニャの森遇到トワメル触发剧情后再与其对话3次

技能

每个职业都拥有丰富的技能，这其中包括自动产生效果的被动技能和需要自己使用的主动技能。不过大部分技能一开始并不能用，玩家需要通过战斗累积AP点数，达到技能要求的上限时该技能变为“MASTER”字样，之后才能正式开启此技能。在战斗中，使用技能类指令以及打倒敌人都能获得AP点数，战前进入“アビリティ”选项后选择对应职业便可看到该职业所有技能的习得情况，选择对应的技能按下○键便可指定培养该技能，接下来就赶紧去战斗吧。

Over Soul

本作中，每种魔物对玩家都有仇恨值这一设定，同种魔物累积杀到一定数量后，该种族的魔物就会出现Over Soul状态，此后在战斗中碰到该种族的任意魔物时，它们都会进入Over Soul状态，该状态下的魔物实力更强，可偷取的物品也会发生变化。只要见过Over Soul的魔物后，该状态的魔物就会被记录到魔物事典里，收集完所有的Over Soul魔物可获得换装盘“天地の破坏者”。由于只要见到过就能完成收集，因此可以在见到Over Soul的魔物后选择逃跑，为了提高收集效率，可以先把所有种族的怪都打得出现Over Soul状态后，去圣ベベル庙百层迷宫，这里能遇到游戏中出现的绝大多数魔物，魔物事典可在飞空艇上和シンラ对话进行查看。

战斗系统

本作采用了系列传统的ATB作为战斗系统，敌人会随着时间的流逝做出各种动作，即使轮到玩家行动时不进行操作也无法阻止时间的流逝，要是不行动就只会一直挨打。不过为了降低游戏难度，可以在系统的コンフィグ选项里将ATB一栏选为“OFF”，这样在玩家选择攻击对象、选择使用道具时，画面右上角的字会变成“Wait”（普通情况下字为Active），这样时间会停止流逝，不过这仅仅指ATB槽停止流动，角色已决定的行动是不会停下来的，因此我们可以利用这个方法达成某些特殊效果，例如我方某角色使用了需要长时间发动的技能，这个时候就可以让时间停止流逝，不给敌人蓄积ATB槽的机会。不过需要注意的是在选择换装时，时间依旧是会流逝的。



流程攻略

流程部分共分为Story Lv.1~Story Lv.5五个章节，主线与分支任务都包含在其中，只要完成主线部分即可推进剧情，分支任务则可以增加故事剧情的完成度，由于要达成100%剧情完成度必须二周目，因此部分难度较高的战斗可以留到二周目再来挑战。



STORY LV.1 主线

ルカ

看完演唱会后，**リュック**和**パイン**对假**ユウナ**发起攻击，随便打打熟悉系统，HP较低时注意回复，**リュック**可以使用技能“**ぬすむ**”偷取物品，在今后的战斗中可以多用这招偷取各种物品。完成战斗后一路追逐假**ユウナ**，途中会不断出现杂兵干扰，其中的女战斗兵身上有“**フェニックスの尾**”，可以多偷几个。港口处有打扮成莫古利的人，调查他可进行回复，并且之后在**ルカ**完成任务“**ユウナライブの真实**”后可增加1点完成度。很快就能走到尽头，遭遇**ウノ**-和**サノ**-的阻拦，剧情后真**ユウナ**加入队伍与敌人战斗，普通攻击即可轻松应付。战斗结束后**ルブラン**现出真身，然后是我方3人围攻**ルブラン**的战斗，此战需要让**ユウナ**换装为歌姬进行战斗，再次结束战斗后完成任务返回飞空艇。



飞空艇

分别与**リュック**、**パイン**、**アニキ**、**ダチ**、**シンラ**、**マスタ**-6人对话推进剧情（和**アニキ**对话可获得“**アルベト**语辞书”和换装晶球“**お祭り士**”；和**シンラ**对话可开启“魔物创造”系统，看完“**リザルトプレ-ト**”的解说可以获得换装盘“攻めの方阵”；**マスタ**-位于居住区，动力室有宝箱），返回舰桥触发剧情自动前往**ガガゼト**山。

ガガゼト山

任务：ルブラン一味と竞争!

一路前进，遇到断裂处或可攀爬的地方可按×键使用特殊动作。爬上倾斜的平台后遇见**ルブラン**一行人并发生战斗，对手的能力跟之前相比没太大变化，随便打打就能获胜。之后会出现6分钟的倒计时，由于战斗不计算在倒计时内，即便拿完所有宝箱也有足够的时间登顶。途中除了会踩地雷遇怪外，还会遭遇两次剧情拦截，不过都是杂兵，登顶后进入BOSS战。

BOSS ボリスパイダ-

完全没有难度，让**ユウナ**转职为“**お祭り士**”，使用技能“**炎のゲタ**”，即便随机发动最弱的火魔法也能对其造成很可观的伤害。

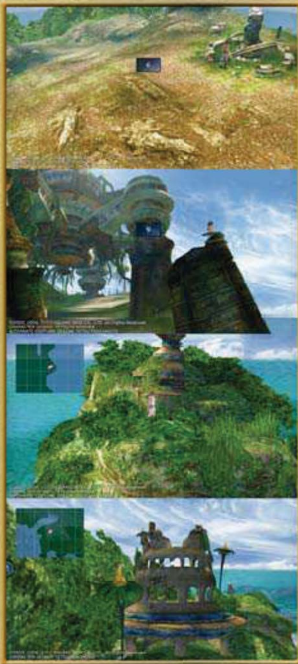
飞空艇

和**シンラ**对话查看解析结果，之后获得换装晶球“黑魔导士”，然后可以选择前往**ビサイド**岛和**ザナルカンド**遗迹，先后顺序随意，不过**ビサイド**岛的难度较低，建议先去这里。



ビサイド岛

任务：ビサイド岛でスフィアハント!



进村就会遇到老熟人**ワッカ**，寒暄一番后进入右侧中央的帐篷和**ル-ル-**对话触发剧情，之后返回**ル-ル-**的家与她对话休息一晚。第二天和**ル-ル-**对话接受任务，之后离开村庄一路前进，途中有些地方在地图上以紫色方块标注，调查这些地方可以获得密码（一共四个，具体位置见图），然后在进入海边之前的场景调查带锁的门输入密码后进入，与**ワッカ**对话后深入洞窟，在最深处找到换装晶球“白魔导士”，不过尾随其后的是一只巨大的魔物。胜利后返回洞口触发剧情，完成任务的报酬是换装盘“守りの圆阵”以及贵重品“**ビサイドのスフィア**”，之后自动返回飞空艇。

BOSS フレイムドラゴン

依旧没什么难度的敌人，它会使用火炎吐息，装上火属性伤害减半的饰品“炎の指轮”后便可毫无压力地战斗了。职业“**お祭り士**”依旧很好用，用“**冰のゲタ**”可轻松完成战斗。

STORY LV.1 非主线

ザナルカンド遗迹

任务：ザナルカンドでスフィアハント！



进入该地点后任务自动开始，先到右侧的高台和**イサール**对话，之后一路深入，途中会遇到几波杂兵的阻拦。乘坐电梯来到下层后和**シド**对话，之后再与他旁边的部下对话后挡路的猴子让开了路。继续往深处前进，大厅里有6个宝箱注意回收，平台处遭遇谜之音提问，正确答案是"**い**"，回答正确可获得换装盘"**再起の心**"。剧情后下楼梯继续深入可找到贵重品"**坏れたスフィア**"，接下来依旧要对付守护宝物的敌人。需要注意的是，完成该任务后就不能做其他支线了，强行要求玩家进入**キ-リカ**岛进行本章的最后一个任务。

BOSS 秘宝のガーディアン

和之前的BOSS相比，攻击力和HP有了明显提升，回复工作一定要做好，先前获得的"白魔导士"可以利用起来。当然，"お祭り士"依旧强大，使用"冰のゲタ"可对BOSS造成较高的伤害。

キ-リカ岛

任务：キ-リカ岛でスフィアハント祭り！？

进入**キ-リカ**岛后一路前进触发剧情，在听完**ヌ-ジ**的训话后开始任务。如果之前在**キ-リカ**岛接受过找猴子的任务的话，就可以在森林里找到小猴子了。小猴子一共有13只，具体位置见图，蓝色图标为小猴子的位置、黄色图标为可以按×键进入的地方、绿色图标为记录点、红色图标为观察暗号的位置，找齐所有小猴子后与妇人对话可以获得换装盘"**混沌の涡**"。一路前进到最上方记录点位置，继续前进需要回答暗号，如果警备员为奇数需回答"**きぼりのさる**"，若为偶数则需回答"**きのぼりざる**"（第5次虽然一开始看到的偶数人，但最后可以听到赶来一人的脚步声，多等一会儿视角切换后也能看到具体人数，因此正确的回答应该是偶、奇、偶、奇、奇），全部回答正确可获得换装盘"**水の怪物**"。在寺院入口处遭遇BOSS战，将其击败后获得贵重品"**すんごいスフィア**"，Story Lv.1完成。



BOSS ゼロ式机士

血量比上一个任务的BOSS少，但速度和攻击力有所增强，普通攻击对其造成的伤害也不明显，这里可以用三"お祭り士"的阵容，搞出几个大威力魔法就能轻松将其击毙。

キ-リカ岛

和第一场景右边被小孩子围着的女性对话可以接到找猴子的任务。第二个场景地图左下的上层可以看到**ドナ**和**バルテロ**吵架的剧情；同一场景的地图右下处有个扛摄像机的人，与他对话后选择"**见せて！**"观看正在建设中的青年同盟基地，只要分别在Story Lv.1、3、5各看过一次，这样在Story Lv.5时就能在他的帮助下去基地拿取伤害界限突破的珍贵饰品**インビンシブル**，此外这个也关系到100%剧情完成度。



ルカ

任务：ユウナライブの真实！

进入广场和气球摊旁的男性对话开始派发气球，之后与广场上的10个人对话并派发气球后完成任务，获得换装盘"**愈しの风**"。如果游戏开始时调查过**ユウナ**扮成的莫古利，这里可以增加1点剧情完成度。完成任务后再次进入这里，在5号码头的宝箱里可以拿到换装盘"**雷の魔物**"。在有记录点的房间内会看到上一代飞空艇上的奸商**リン**，剧情后可获得"**アルベト语辞书**"，这个关系到100%剧情完成度。和该房间内穿紫色衣服的小孩对话选择"**うん**"，返回入口进入左侧的房间和小孩对话，学习规则后获得4种硬币各5枚，并开启迷你游戏"**硬币游戏**"。



ミヘン街道

从街道北口坐悬浮车前往旅行公司会发生翻车事件，街道北口死路附近可以看到小型的**チョコボイ-タ-**。

キノコ岩街道

任务：キノコ岩街道に迫る魔物！

与**ヤイバル**对话后选择"魔物退治ミッションに挑战"开始任务，进入迷宫前记得和**クラスコ**对话，迷宫里的天气会不断变化，起雾时（变黑）遇敌率上升，不想战斗的话可以原地不动等雾气退散后再前进。途中有一条通往谷底的路，深处的封印之门前会遇到**ウノー**和**サノー**，剧情后获得"**アカギスフィア**9"，并与**マロ-ダ**再次见面。之后原路返回前往升降机处完成任务，获得换装盘"**炎の战鬼**"。完成魔物退治任务后前往青年同盟总部，入口处右侧小路的宝箱里有换装盘"**むしばむ眠り**"。与青年同盟总部的**メイチエン**对话，耐心地听完他的全部话，最后选择"**どうぞどうぞ**"两人握手告别。如果在任务前和**クラスコ**对话过，完成任务后再次返回**キノコ**岩街，与右边的**クラスコ**对话，可选择是否答应他上飞空艇的要求。



ジョゼ寺院

和周围的人对话后，右侧小屋外排队的人就会陆续减少，等没人排队后进入右侧小屋和前台的小哥对话，然后进入寺院触发剧情，之后离开寺院往南走，在桥上触发剧情后选择"**マジ**"获得"绍介状"，之后就能在**ビ-カネル**沙漠进行挖掘了。



幻光河

任务：ハイペロ族をガードせよ！

这里有三条分支可选择：如果先与**ト-ブリ**对话后完成幻光河·南岸的护送任务，这样才能达成幻光河的Episode Com-plete的条件；在不与**ト-ブリ**对话的情况下直接完成护送任务的话，那么在Story Lv.2完成**マカラ-ニャの森**的寻找音乐家任务后选择不回飞空艇，返回与**ハイペロ**族对话能拿到**ミネルバビスチエ**（拥有究极的魔导之力，副作用为不能获得AP），当然前提是货物不被抢走。这两种方法完成任务后都会获得"魔铳士"、换装盘"**日轮の守り**"和饰品"**サ-クレット**"；如果根本就不接受护送任务，这样在Story Lv.2一开始把**ト-ブリ**和音乐团三人推入电梯后就能拿到**エンタ-プライズ**（HP上限突破9999）。究竟如何选择，请大家仔细考虑。



グアドサラム

目前此处没有重要事件，不过在异界入口处会有一点小剧情，会打听到**グアド**族人有很多都躲到了**マカラ-ニャの森**中，这对剧情100%收集有一定帮助。

マカラ-ニャの森

走光之道很快就能到达森林深处，在湖边会遇到**トワメル**，剧情后再与其对话3次可获得**パイン**的特殊换装"斩骑王"以及换装盘"**迷わざる者**"。光之道以外的道路会遇到几位音乐家，与其对话可增加剧情完成度，需要注意的是这里的敌人强度较高，打不过要果断逃跑。

任务：オオアカ屋を追え！

从森林深处继续往北走可以到达**オオアカ**屋旅行公司，靠近**アルベド**族人触发剧情，返回森林开始任务。追逐**オオアカ**屋时可直接从光之道快速返回入口处，然后进入右边的道路，在第二个场景的十字路口往上走会发现他躲在树上，之后与其对话可以选择将他交给**アルベド**族人还是让他上飞空艇，任意选项都能完成任务并获得换装盘"**冰の女王**"。让**オオアカ**屋上飞空艇的话，以后在居住区可以找他购买道具，顺便帮他还清债务。

ビ-カネル砂漠

任务：砂漠发掘のアルバイト！

进入沙漠后一直跟着**リュック**走，一段时间后触发剧情，众人昏倒在沙漠里。被救出后到右侧与**リュック**和**パイン**会合，和这里的人对话几次后**ナ-ダラ**挖掘归来，要是之前在**ジョゼ**寺院拿到**マジ**的"绍介状"，此时和她对话选择"**ナ-ダラに见せる**"可开始挖掘任务。和悬浮车旁的人对话选择前往"沙漠西部"，在挖掘点时，地图上白色的×表示普通道具、黄色的×表示任务相关道具、黄色的■表示悬浮车的位置，在限定时间内将任务相关道具回收并返回悬浮车即算挖掘成功，没挖到任务道具或限定时间没返回悬浮车算挖掘失败，完成任务可获得换装盘"**静かなる暗夜**"。以后可以随时来这里接受挖掘任务，不过在挖掘点移动时是会遇敌的，建议等拿到了"退魔の腕轮"（走路不遇敌）后再来挖掘。



ベベル

一直往里走，在寺院门口触发剧情，之后进入寺院和**バラライ**对话可以获得饰品"**ティアラ**"。

ナギ平原

和道具店右边的人对话可以接到帮忙找新娘的任务，和平原上悬浮车旁的人对话可以接受公司宣传的任务（选择PR登录即可开始为公司宣传，找新娘和公司宣传小游戏的具体方法见后文）和玩迷你游戏（三个地方的迷你游戏都不同，几个小游戏大致类似于老虎机、赌马和青蛙过河），可以用获得的点数来交换道具。悬浮车旁的两个人分别代表青空和银色两个公司，两个公司可换到的道具是不同的。点数可以用钱购买，这里强烈建议尽快把“退魔の腕轮”搞到手，方便以后的各种行动。建议从一开始就着手公司宣传的任务，这样到Story Lv.5时才能累积400分以上达成该地点的Episode Complete。



ガガセト山

剧情后和所有村民对话，选择安抚他们的话语以提升好感度，为Story Lv.3拿换装晶球做准备。多次与キマリ对话可出现选项，除山门的所有人外，“祈り子の断崖付近”还有一人，记得利用传送装置过去与其对话。



STORY LV.2 主线

飞空艇

和シンラ对话观看晶球的内容，之后靠近アニキ触发剧情，然后前往居住区和音乐队中打鼓的人对话，接着将音乐队所有人推上电梯开始看ユウナ跳舞，如果之前没有完成幻光河的任务，此时トーブリ也会在场，他会不断左右移动，要找好位置把他卡住慢慢往电梯方向推（具体见图），将他和音乐队所有人推进电梯后可获得HP上限突破的饰品。大段剧情后返回舰桥和アニキ对话，之后可以选择将晶球还给青年同盟还是新エボン党，该选择对之后的剧情有一定影响（小编在一周目选择的是新エボン党）。返还晶球后触发剧情，飞空艇被ルブラン一行“光顾”，重要的晶球被偷走了，之后开始晶球夺回行动。前往グアドサラム，发现门前有卫兵把守，想进去必须得弄到用于换装的衣服才行。



ジョゼ寺院

任务：战斗服を手に入れろ!

往南走，在ジョゼ街道触发剧情开始任务。往女战斗员前进的方向一直走就能看到掉落在地上的晶球，调查时遭到ウノ-和サノ-的阻拦进行战斗，这两人的HP都只有1000出头，并且防御力很低，将他们身上的东西偷掉就可以全力攻击结束战斗了，完成任务可获得ユウナ的特殊换装“フロラフルル”以及第一件衣服。

ビ-カネル砂漠

任务：オアシス调查!

和ナ-ダラ对话打听到情报，然后坐车前往オアシス开始任务，在深处可以捡到晶球，之后サノ-出现，打倒他和女战斗员后结束战斗，获得リュック的特殊换装“マキナマズル”、换装盘“防卫の时”以及第二件衣服。



ガガゼト山

任务：战斗服を手に入れろ!

和キマリ对话后即可深入山里，进山前记得和所有村民对话。跟着地图上红色的箭头前进就能遇到对方的女战斗员，之后任务开始，跟着女战斗员前进的方向走即可在深处遭遇到她们，之后与ウノ-+女战斗员的阵容进行战斗，获胜后得到最后一件衣服。如果途中登上山顶则能看到ユウナ一行人的泡温泉事件，之后沿路返回时和敌人进行战斗。完成任务后获得换装盘“岩のごとく”，返回飞空艇后获得换装盘“突击の时”，之后便可以正式潜入ルブラン的驻地了。

グアドサラム

任务：ルブランアジト潜入!

拿到三件衣服后再次来这里，靠近大门后触发剧情，选择换装后开始任务，在此之前可与宿屋老板对话发生卖情报事件，花10000元可以购买情报，之后将情报卖给有需求的人即可赚大钱。买下情报后老板会给出需要此情报的人的提示，具体情况是随机的，最佳情况是老板的提示中有“一番近”字样，此时把情报卖给他可得100000元（按□键），大家可以通过S/L大法来实现。正式开始任务后在房间内部看完剧情后进入下面的房间，靠近ウノ-和サノ-自动进行对话，接着进入上面的房间给ルブラン按摩，需要在15次机会里获得32分才能让ルブラン满意地入睡。接着返回下面的房间，靠近左下的门后找到隐藏按钮开启暗门，进入后不断往里走，期间会遭遇几场强制战斗，敌人自然是ルブラン一行，在ウノ-和サノ-的房间里可以找到“アカギスフィア10”，之后继续深入需要解除三个机关，前两个在高台下方，第三个需要在触发针刺机关后故意靠近，之后自动来到有机关的高处通道。返回记录点开启附近的门后遭到ルブラン一行三人的攻击，战斗胜利后完成任务，获得换装盘“愈しの光”和贵重品“合体したスフィア”。

ベベル

任务：ベベル突入大作战！

如果之前选择的新**エボン**党，在这里不会受到任何阻拦；选青年同盟的话则会遭遇几次固定战斗。进入寺院后先到右侧的房间踩踏魔法阵，然后进入左侧房间的隐藏区域设定升降装置的前进方向，之后坐升降装置来到地下。地下迷宫区域会遭遇魔物的突然袭击，不过这几场战斗难度都不高，注意蜥蜴模样的敌人会使用带毒的攻击。进入封印施设并降到下层，这里要解除封印塔来搭路进入下方区域，不过想要解除塔的封印是需要进行战斗的，每次战斗结束后记得补满HP。搭路成功后会有提示，下方通道的分岔路口右侧的宝箱里有换装盘“ふみにじる者”，左侧需要从有印记的方向爬上柱子搭路才能继续前进（开启所有塔的封印后可以调节平台搭路进入最下方，调节平台时需要打倒出现的BOSS，顺利进入最下方可以拿到全异常状态防御的饰品“リボン”）。在牢狱区域仔细找找能发现一个魔法阵，踩上去后可以让牢狱停止旋转，当转到缺口处的牢狱降下后停止转动，让**ユウナ**登上牢狱（需按×键），接下来可以指挥**リュック**操作牢狱转动（不站在牢狱上时按□键），在上下层可以拿到饰品“**しぼりだす……**”和“**血ぬられた……**”。继续前进会出现三个升降机，这里先坐右边的升降机来到上层，然后往南走跳回下层坐中间的升降机，踩踏突起搭路；接着返回下层坐左边的升降机，然后再次跳回下层坐中央的升降机，踩踏突起搭路。最后乘坐右侧升降机后踩踏此处的两个突起搭路来到深处，这样就可以利用左边搭路的柱子开启宝箱，拿到换装晶球“**ダ-クナイト**”。记录点前方会遇到**バララ イ**，与其战斗后继续前进就是本章最后的BOSS**バハム-ト**了。



BOSS バラライ

攻击力和速度都很优秀，并且还会全体减速魔法，好在HP和防御力不算太高，强力物攻职业配合“お祭り士”的爆发可轻松应对，觉得不保险就再加上一个专职回复的“白魔导士”吧。

BOSS バハム-ト

这场战斗建议换上“白魔导士”，专职应对バハム-ト的全体攻击，由于BOSS的攻击力不高，随便一个回复魔法就能加满HP，接下来只需要保证回复职业的MP够用即可。BOSS的血量相对较多，要做好持久战的准备。



STORY LV.2 非主线

ビサイド岛

任务：青年同盟から来た男！

与岛上的人对话后**ベクレム**出现，之后选择挑战他的话可以玩射击小游戏，分数超过500就能完成任务，获得换装盘“**神秘の守り**”，分数超过2800可以获得饰品“**アダマンタイト**”，其作用是物理防御、魔法防御增加120，HP最大值翻倍，战斗中自动シェル+自动プロテス，速度减30。想获得高分，连锁是关键，具体玩法见后文。



キ-リカ岛

不管选择将晶球还给哪一方都无法进入，不过还是可以来触发下剧情收集完成度。

ルカ

前往中央广场触发剧情，之后回答问题选择“ひみつ”，剧情后获得换装盘“むさぼりし者”。

ミヘン街道

任务：チョコボを求めて驱けまわれ！

进入旅行公司看见**ヒクリ**，之后在外面与**ヒクリ**对话后开始任务。跟着**リュック**走，途中需要在规定时间内捡起陆行鸟的羽毛，**リュック**说话时全部选择“やめとく”。下一个场景开始尝试抓陆行鸟，来到陆行鸟面前需要选择从左、中、右三个方向拦截，前四次没有任何提示随便抓抓，之后陆行鸟会变疲劳，从第五次开始可以看它鸟头的朝向来选择抓捕的方向。不过这里建议故意让陆行鸟逃走，之后继续一路往南追，最后和悬浮车旁边的女性对话，用悬浮车来抓陆行鸟，如果之前直接抓住陆行鸟就无法达成该地点的Episode Complete了。抓到陆行鸟后一路往北走，剧情后要在2分半时间内到达指定地点发生BOSS战，完成任务可获得换装盘“月轮の守り”。要是之前让**クラスコ**上了飞空艇的话，之后返回这里和**ヒクリ**对话可以让她和陆行鸟也上飞空艇。

BOSS チョコボイ-タ-

总体实力不算强，虽然会使用魔法攻击我方全体，但威力很小完全不构成威胁，BOSS的HP也仅有2300左右，依旧让“お祭り士”用老方法来对付。

キノコ岩街道

任务：逆恨み同盟を突破せよ！

选择新**エボン**党才会出现该任务，途中需要打倒青年同盟的人才能前进，到达大升降机处完成任务，获得换装盘“**きらめく镜**”；如果选择青年同盟则会受到欢迎，在总部与**エルマ**和**ルチル**对话会发生事件。无论选择哪一方，来到封印之门前都可以拿到**アカギスフィア**7。



マカラーニャの森

任务：音乐する人さがし中！

和**ハイペロ**族人对话可接受此任务，然后先到湖边和**ベライ**对话正式开始任务，之后需要帮助**ベライ**找到森林里化为蝴蝶的同伴。共有5处有蝴蝶的地方，分别是湖边左侧（小）、湖边入口附近（小）、树之道北部的空中，需要按×键跳跃（小）、光之道三岔路口中央（大）、圣泉（大）。寻找音乐家任务只要找到两位大音乐家即可，但建议还是要把另外三位小音乐家也一同找出来，这样在Story Lv.3时可以拿到换装盘“**吹きすさぶ风**”。找到两个大音乐家后和**ベライ**对话完成任务并获得饰品“**ヘイストリング**”，如果在Story Lv.1的幻光河任务中没有和**トーブリ**对话直接完成护送的话，这个任务结束后选择不返回飞空艇，在森林入口处和**ハイペロ**族人对话可获得换装盘“**别れの宣告**”和饰品“**ミネルバビスチエ**”（强力法系饰品）。

幻光河

任务：ライブチケットを売りさばけ！

和**トーブリ**对话接受任务，然后需要卖出10张票，每张票的成本为1000，尽可能多地赚钱吧。对需要票的人按□键即可选择卖票的价格，不过每个人能承受的价格是不同的，要是票价喊高了对方是不会买的。完成与10人的交涉后即可完成任务，赚到5000元以上的话可以获得换装盘“**あふれる魔力**”，下面列出可交涉的人和可卖出的票价。

地图位置	可交涉的人	票价
幻光河・南岸	トーブリ左侧的女性	1000
	往南走遇到的第一个女性	1500
幻光河・南岸の道	往南走遇到的第一个男性	500
	最南端的女性	1500
幻光河・南岸シパーフ乗り场场景1	站着的女性	1500
	坐着的男性	1000
幻光河・南岸シパーフ乗り场场景2	左下站着的男性	2000
	阶梯上坐着的人	1500
幻光河・北岸シパーフ乗り场场景1	小孩	2000
	右上的女性	2000
幻光河・北岸シパーフ乗り场场景2	男性	500
	女性	2000
幻光河・北岸の道	往北走遇到的第一个人	1500
	最北端的男性	2000

ベベル

无论之前选择将晶球给谁，这里的寺院都无法进入，选择还给新**エボン**党的话，在寺院门口和**パッセ**对话可得到饰品“**タマのすず**”；如果选择青年同盟则会受到杂兵的攻击。



雷平原

和雷平原・南部记录点旁边的人对话可以选择帮助他调整10个避雷塔，调查避雷塔后可以玩到小游戏，都是按键类小游戏，三次错误内完成游戏即算挑战成功，只要调整过全部10座塔并且其中5座达成完全调整的话，可以到这里的旅行公司去交任务，能获得换装盘“**もののふの誉れ**”。其中1、2、3、4、6号塔的迷你游戏难度较低，第10号塔不会显示在地图上，它的位置在8号塔的左边。另外，记得和这里的**シド**对话，这关系到该地点的Episode Complete。



ナギ平原

任务：クラスコの新天地?

这个任务只有当**クラスコ**在飞空艇上并完成了**ミヘン**街道的任务后才会出现，追逐**クラスコ**来到洞窟门口，之后选择帮助**クラスコ**清理洞窟里的魔物。这里的魔物大部分都是假的，靠近后就会消失，玩家需要从15只魔物中找出真的那一只才能进行战斗。连续接触3次假魔物后会对魔物进行重置，并且逐渐降低解谜难度，最后魔物头上会出现箭头代表其朝向，真魔物的朝向和假魔物的朝向是不同的，以此来判断即可。打倒5个魔物后完成谜题，之后要与**ブルーエレメンタル**×3进行战斗，用雷魔法可轻松解决它们。完成任务可获得换装晶球“**アイテムシューター**”和换装盘“**街道の风**”，并且之后在战斗中可以捕捉陆行鸟。重新返回**ナギ**平原可以看到离开**ガガゼト**山的两个小孩子的剧情。



ザナルカンド遗迹

任务：ないしょのミッション

在**エボン＝ド－ム・通路**和**イサ－ル**对话开始任务，在这里完成猴子配对的游戏。猴子的名称都是相对的，成功后会拿到饰品“**ソウルオブマグマ**”，其作用为MP消耗量和威力加倍。此事件与**ザナルカント**遗迹和**ベベル**的Episode Complete密切相关，为方便大家寻找，下面列出全部猴子的配对表。每一只处于恋爱期的猴子头上都会出现粉红色的小桃心，很好识别。

配对顺序	正在恋爱的猴子	地点	与之相对应的猴子	地点
1	シロキチ（白吉）	エボン＝ド－ム・魔天中央	アカミ（赤美）	エボン＝ド－ム・祈り子の间右下
2	ハル（春）	エボン＝ド－ム・大广间右下	アキ（秋）	エボン＝ド－ム・试炼の间入口左
3	ヨルオ（夜夫）	エボン＝ド－ム・通路左下	アサコ（朝子）	エボン＝ド－ム・魔天右下
4	アンミン（安眠）	エボン＝ド－ム・大广间右上	ユメタロウ（梦太郎）	エボン＝ド－ム・试炼の间右下
5	ウメヒコ（梅彦）	エボン＝ド－ム・试炼の间上	サクラ（樱）	エボン＝ド－ム・魔天右上
6	ショウコ（小子）	エボン＝ド－ム・大广间左下	ダイ（大）	エボン＝ド－ム・试炼の间上
7	ナツ（夏）	エボン＝ド－ム・祈り子の间右上	フユ（冬）	エボン＝ド－ム・通路右中
8	シタノスケ（下之助）	エボン＝ド－ム・试炼の间左上	ウエヒメ（上姬）	エボン＝ド－ム・祈り子の间右下
9	クマジロウ（熊次郎）	エボン＝ド－ム・大广间中央	トラミ（虎美）	エボン＝ド－ム・通路右下
10	カタナ（刀）	エボン＝ド－ム・试炼の间左下	サヤ（鞘）	エボン＝ド－ム・通路左上
11	キンタ（金太）	エボン＝ド－ム・祈り子の间左下	ギンコ（银子）	エボン＝ド－ム・通路中央左上
12	ルナルナ（月月）	エボン＝ド－ム・通路中央左中	サンサン（日日）	エボン＝ド－ム・大广间左上

STORY LV.3 主线

※本章开始，每个地方都可以设置水晶球，为了全地点Episode Complete和剧情完成度100%，一定要在本章去过所有地点。

ビサイド岛

任务：ビサイド寺院に魔物出现！

先到**ル－ル－**的房间里与其对话，离开房间发现**シンラ**在设置晶球，接着看见**ワッカ**往寺院方向跑去。进入寺院和**ベクレム**对话开始任务，在寺院内部能看见脱力的**ワッカ**，继续前进是与召唤兽的战斗。

BOSS ヴェルファ－レ

这只召唤兽会使用两种全体攻击，并且还会使用削减MP的招式，“白魔导士”和足够的MP回复药是必备的，一定要保证全体成员的HP在500以上。

キ-リカ岛

任务：寺院の魔物を退治せよ！

先前往**ドナ**家得到她的帮助，之后要进行一个小游戏，在敌人的视线背对我方的时候按○键突破即可进入门内，按R键可切换视角观察对方的视线，成功突破的话可以开启宝箱获得“**奥义の心得**”。进入树林后发现所有路都被封锁了，之后走到头顶有树干搭路的地方触发剧情来到寺院下方，接着就是突破重重防守进入寺院了。与**バルテロ**对话后的房间里有三个白色火焰，按右、左、中的顺序熄灭可打开正确的道路。在这途中共要进行6场强制战斗，敌人是能力不强的恶魔，第6场战斗结束后，下方道路上有换装晶球“**サムライ**”别忘了拾取。最深处是与召唤兽的战斗。另外，记得和扛摄像机的人对话，如果之前有完成找小猴子的任务，现在可以来领取报酬了。



BOSS イフリ－ト

这只召唤兽大部分招式都是火属性，装上火炎伤害减半的饰品后就完全没压力了，随时保持全体治疗即可轻松获胜。

ジョゼ寺院

任务：ジョゼ寺院に魔物出现！

救助两个寺院后该地点开启任务，如果此时前往**ベベル**上一章和**バハム－ト**战斗的地方会看到**ヌ－ジ**、**バラライ**和**ギップル**三人在此，剧情后需要与一只**モルボル**战斗，多准备点“万能药”就没啥难度了，战后可以捡到贵重品“**アカギスフィア1**”。确认其他任务都做完之后再进行这个任务。进入寺院内部，在第二层将5个台座全部推入空隙里才能开启通往第三层的道路，这上面要再次面对召唤兽的攻击。胜利后获得换装盘“**ゆるぎなき防御**”，之后**ユウナ**掉落到深渊，这里会触发大段剧情并拿到贵重品“**アカギスフィア2**”和“**アカギスフィア3**”，当**ユウナ**一人在异界时要连打○键，这关系到结局的完整性。

BOSS リザルトプレ－ト

这个召唤兽的大部分招式是雷属性，事先装备好减免伤害的饰品打起来会轻松很多。除了普通的雷属性攻击外，它还会使用一招固定伤血2/3的技能，中招后要立即进行回复。



STORY LV.3 非主线

ルカ

任务：スフィアブレイク大会！

进入该地区自动触发剧情开始任务，玩家需要与这里的人进行硬币游戏的比赛，获得三胜后进入决赛与シンラ对决，三败则失去参加决赛的资格。与街上的人对话可查看胜利条件、难易度等，尽量找简单的对手下手。决赛的胜利条件是15回合内消除50枚硬币，获胜后可得到换装晶球“ギャンブラ-”。



ミヘン街道

任务：暴走机械を止めろ！

进入该地区后自动触发剧情，接受委托后开始任务，玩家需要和对手抢时间，尽可能多地阻止暴走的机械。机械一共有13组，只要破坏7组就能获胜，完成任务获得换装盘“たゆまざる攻击”。完成任务后坐车到北口然后往南走，能看到シンラ设置的通信晶球掉到下方平台，这个细节会增加剧情完成度。

キノコ岩街道

往青年同盟总部方向前进会遭遇阻拦，之后从队员口中得知ヌ-ジ失踪的消息。

ジョゼ寺院

在寺院门前和ギップル剧情对话，没特别任务。

幻光河

和トーブリ对话两次触发剧情，没特别任务。

グアドサラム

进入ルブラン的家，先到下层房间和ウノ-与サノ-对话，然后到上层房间和ルブラン对话，接着返回下层，进入秘密区域里ウノ-与サノ-的房间，观看水晶球的内容后获得贵重品“アンダ-ベベルの记录1·2”，调查书架上的水晶球获得贵重品“牢狱のスフィア”。之后和メイチエン对话并选择“语ってください”，这关系到最后的结局。另外，记录点左侧房间，通过箱子爬到上层，右侧的宝箱里有开启封印之门的“アカギスフィア4”。



雷平原

与南部的シド和北部的リアン跟エイド对话，与リアン、エイド对话时，回答的地点会决定下一章见到他们二人的位置。不过想要达成ガガゼト山的Episode Complete，在这里要选“ジョゼ寺院”。

マカラ-ニャの森

任务：マカラ-ニャ旅行公司SOS！

进入该地区直接开始任务，需要与魔物进行六连战，带上回复职业并准备好足够的MP回复药即可轻松完成任务，奖励是换装盘“剑士の夸り”和换装晶球“バ-サ-カ-”，前往湖边和小音乐家对话，然后调查他们的朋友（果冻状生物）可获得换装盘“吹きすさぶ风”。

ビ-カネル砂漠

任务：サボテンダ-搜索！

前往サボテンダ-自治区，剧情后和大仙人掌对话开始任务。和这里散发绿光的仙人掌对话可以得知小仙人掌的去向，然后就一个个地找吧。下面列出所有仙人掌的位置，本章只能找到前6个。找到仙人掌后要玩一个迷你游戏，要在躲开仙人掌攻击的同时将其抓住，被攻击到会减少子弹的残余量，子弹为0则游戏失败，不过也能抓到仙人掌，但就没有奖励了。如果成绩优秀的话，抓到最后一只仙人掌时可获得换装盘“成长の约束”。

顺序	名称	位置
1	ロロビア	ビ-カネル沙漠的オアシス
2	ト-メ	ビサイド岛的海岸
3	ロベイラ	グアドサラム・ルブランのアジト记录点附近房间里的宝箱
4	アレク和アロヤ	ナギ平原与ガガセト山相通的桥附近
5	イスラヤ	雷平原北部某仙人掌石碑处
6	チャバ	キ-リカの森右侧能按×键跳上去的树
7	エリオ	ガガセト山，传送到登山道后继续往前走的一个宽广平地
8	バ-チエラ	キ-リカ岛ドナ的家
9	フライレ	サボテンダ-自治区的洞窟（先与大仙人掌对话出现选项后才能进入洞窟）

ベベル



前一章选择新エボン党的话，来到大门前得知バラライ失踪的情报，之后自动返回飞空艇。然后再次进入该地区，在之前与バハムート战斗的地方会碰到こども团，和パッセ对话并选择“知らせてあげて”可获得换装盘“野生の血脉”；如果前一章选择青年同盟的话，在这里会强制与杂兵战斗，进入内部也无法得到换装盘，不过还是得来这里一趟设置晶球。

ナギ平原

任务：谷底の洞窟に魔物出现！

要是之前没让クラスコ上飞空艇，现在可以前往魔物训练场触发“クラスコの新天地”任务（详情见上一章），完成任务后可捕捉陆行鸟（上方的饲养区是可以放置晶球的，一定要去）。重新进入该地区的任务地点往左走，接受委托后开始任务，需要将洞窟里的人全部带出来。每个遇难者都拥有各自的性格，想一次性带出所有的人是不现实的，逐步深入分批带出来吧。将遇难者带回入口可获得报酬，其中有贵重品“ビサイドのカギ”。将所有遇难者救出后进入“祈り子の间”进行BOSS战，胜利后完成任务，获得换装盘“四重の力”，再次返回这里可以获得饰品“星の腕轮”，在平原中央位置可以放置晶球，一定要去一趟。

拿到“ビサイドのカギ”后，可以到ビサイド岛的寺院右侧房间开启宝箱拿到探测用晶球，之后在该地区行走时按×键可以收到电波，当电波为满值时按○键可放置探测晶球，观察时可按R键放大画面，利用该功能可以找到安放在远处的有数字的晶球。可以安放及观察到的晶球共有4个，而这4个数字就是第一章ワッカ所在洞窟右侧通道的密码，这里面可以拿到换装盘“荒れ狂う巨人”。四个可放置晶球的位置分别为：1.村子左侧中央房间隐藏的通道里；2.村口记录点附近；3.瀑布路段靠近第一个瀑布处；4.悬崖场景左侧。

BOSS ヨウジンボウ

难度较高的一场战斗，敌人的普通攻击威胁不大，不过削减MP的招式“小柄”附带毒攻击，一定要装备好防毒的饰品。这个BOSS最难缠的地方在于会使用“斩魔刀”，这招会强制将我方全体打成HP和MP都为1的状态，中招后要立即进行回复。



ガガゼト山

任务：ロンゾの暴走を食い止めろ!

靠近山门后触发剧情，要是和这里的族人好感度够高的话可以从キマリ手中拿到换装晶球“调教士”（前两章和所有族人对话并选择增加他们好感度的选项）。接受任务后往山顶前进，在最深处进行BOSS战，获胜后完成任务，得到换装盘“满ちゆく愈し”。



BOSS ガリク、ロンゾ若众×2

这场战斗一定要优先集中火力解决掉ガリク，否则等他的有利状态加满后根本打不动。将ガリク干掉后就可以换“白魔导士”一边回复一边战斗了。需要注意的是跟班会使用削减MP的招式，队伍中有法系职业的话要注意MP的回复。

ザナルカンド遗迹

深入寺院，在通路可和イサール进行剧情对话，沿途有不少宝箱可以回收。上一章没有完成猴子配对的话，本章可以继续完成。



STORY LV.4

飞空艇

到甲板找到**パイン**触发剧情，之后返回舰桥观看通信水晶，目前只能观看到4个地方，本章观看通信水晶是达成各地点Episode Complete的重要环节，请一定仔细观看，下面列出容易错过的地方和重要事件，没列出的地点也可以顺便看看，涉及到剧情完成度，多看看反正没坏处。看完4个地方后和**ダチ**对话，接下来前往幻光河找**トーブリ**帮忙开演唱会，在此之前先看完第二阶段的通信水晶。

通信晶球刚刚接通时

地点	事件
ビサイド岛	与ワッカ对话
キーリカ岛	与ドナ对话
キノコ岩街道	与ヤイバル对话。如果选择新エボン党的话，晶球会被丢入海中
ベベル	与マローダ对话

寻找トーブリ事件前

地点	事件
ビサイド岛	可以看到七种不同的情况，最后一次通信晶球被踢坏
キーリカ岛	在村中不断看，可以看到ドナ说梦话叫バルテロ的名字。不要看寺院，此时如果看寺院的话，通信晶球就会坏掉，这样就无法达成Episode Complete了
ミヘン街道	找出机械暴走的原因，最佳答案是リュック。依此时选择的顺序不同，再加上之前在ミヘン街道完成的事件情况，在Story Lv.5时犯人有リュック、リン、运动家、魔物、少女和失败6种可能，其结果各不相同。如果按照之前的流程来打，没有直接成功捉到陆行鸟而是用悬浮车进行追赶的话，这里建议按2-5-3-4-1-2-5-4-1-3-2的顺序一边查看一边叫リン过来调查（L键选地点，×键呼叫リン，需要注意的是不要进入就直接呼叫リン，等场景内有人或可疑的东西出现时再呼叫），这样在下一章听リン推理事件后可得出リュック是犯人，可获得MP0消费的饰品“ラグナロク”，并完成该地点的Episode Complete
雷平原	可以两次抓到陆行鸟
マカラーニャの森	在旅行公司连看数次后オオアカ屋会提到他那个离家出走的弟弟（前提是帮オオアカ屋还清债务）,再继续观看能看到オオアカ屋的弟弟回来
ナギ平原	连看数次之后看到为儿子寻找新娘的父亲拿出珍藏的宝箱。此事件发生后在Story Lv.5中可以找到宝箱中的5万元，等他发现钱丢失后如果把钱还给他，可以获赠“剑技の心得”
温泉	共有15种不同的情况，非常有趣

寻找トーブリ事件后

地点	事件
ビサイド岛	ベクレム提到当年和ワッカ弟弟的事情
キーリカ岛	连看3次村庄，会发生ドナ把自己的话用气球带给バルデロ的情节。之后再看寺院，バルデロ就会收到ドナ的气球，Episode Complete要求达成
マカラーニャの森	观看旅行公司，会看到オオアカ屋离开的情节
ガガゼト山	连看数次山门，可看到ガリク醒悟的情节
ザナルカンド遗迹	连看数次会看到イサール谈到ベベル的情节

幻光河

任务：トーブリを探せ！

来到这里后自动开始任务，一路往北追着**トーブリ**跑，追到幻光河·南岸**シパーフ乗り**场后再原路返回，发现**トーブリ**后继续往南追，很快就会发现**トーブリ**乘车往北驶去，重新往北前进，过河后继续往北一直追到**グアドサラム**的入口处时总算逮到他了，与其对话后完成任务，获得换装盘“**黑き纹章**”。



飞空艇

前往居住区，在这里进行一个应援的小游戏，狂按○、×、△、□四个按键即可轻松拿到高分，得到饰品“**なにごともな～い**”。在确认利用通信晶球看完所有事件后和**ダチ**对话前往雷平原。

雷平原

任务：魔物のお客はお断り！

来到这里后得知有魔物骚扰导致无法举办演唱会，接下来自然就是讨伐魔物了。魔物在小地图上以红色箭头标注，朝着指示方向前进即可与其战斗。将其打倒后返回入口完成任务。

BOSS ザラマンデル

这个BOSS有着很高的物理攻击力，战前装备上提升防御或HP最大值的饰品，至少保证回复职业不会被其普通攻击秒杀掉。战斗时要以回复为重，尽量保持全员满血状态，特别是BOSS使用吐息攻击后要立即进行全回复。

飞空艇

自动返回飞空艇后和所有人对话发现观众中两个党派的人发生了冲突，之后和**トーブリ**对话开始演唱会，CG过后在舰桥和**メイチェン**对话，然后在不和**シンラ**对话的情况下前往动力室见到**ルブラン**一行，剧情后获得贵重品“**アカギスフィア5**”。



STORY LV.5 主线

异界

和ダチ对话可以前往世界各地完成各地点的Episode Complete，如果某地区满足达成Episode Complete的条件，进入Story Lv.5的地图选择画面时，该地区就会出现Active link，很容易辨别。除ベベル外，其他地点达成Episode Complete的话，可以返回飞空艇找アニキ拿到换装晶球“きぐるみ士”。和アニキ对话，选择任意一个地方就能进入异界，从不同的洞穴进入异界后，通往深渊的道路会有所不同，但无论选择那条路，在到达深渊的花田为止，途中都会经历三场BOSS战，打倒第三个BOSS后获得换装盘“不灭の魂”。如果从全部5条路到达过深渊的话可以获得换装盘“终末の日”（ジョゼ寺院道路途中依次按照3-2-1的顺序推石头；ナギ平原谷底道路在进行四次传送后往上走，之后往右走即可到达花田）。

BOSS シヴァ

大部分招式都是冰属性的召唤兽，提前装上防御冰属性的饰品打起来会非常轻松。

BOSS ラグ、ドグ、ラグ

三人的HP都在一万左右，不过开场对方就会使用“マイティガード”，会极大削减我方造成的伤害，消除该效果后再全力击破。一定时间后对方会使用合体技，这招会将我方全员强制打成1点HP的状态，中招后要第一时间进行回复。只要强行解决掉其中一人后就没啥难度了。

BOSS アニマ

血量很高的家伙，惟一有威胁的一招是全体攻击，保证全员HP在1500以上会比较安全，建议让一人专职回复。



异界の核



途中有三架钢琴，分别弹出正确的音阶后才能顺利通过，否则就要面对比最终BOSS还厉害的アジ・ダハーカ（可逃跑），正确答案是1.ソ、ミ☆、レ☆；2.ド☆、シ、ラ、ソ；3.ファ、ミ、ファ、ソ、ド，通过后遇到ギップル，剧情后获得贵重品“パインのスフィア”。继续前进是浮游石路段，在这里要按照正确的路线踩踏音阶，调查记录点旁边的雷达可以看到所有音阶的位置，然后根据记忆去踩，记忆力不好的玩家就根据这里提供的地图前进吧。到达终点后触发剧情，之后就是一边前进一边进行最后的5场BOSS战了。通关后在花园里要连打○键，祈之子出现后选择“一绪に歩きたい”，这是达成完整结局的关键点之一。

BOSS1 ヴェグナガン（尻尾）

普通攻击针对我方全体，杀伤力较大，不过速度比较慢，保证所有角色的HP在2000以上会比较安全。

BOSS2 ヴェグナガン(脚)、ターレットA、ターレットB、ターレットC

高处的炮塔血多、防御力高不说，只有远程攻击和魔法才能打倒，因此建议直接无视掉，全力攻击下方的本体。

BOSS3 ヴェグナガン(コア)、ブルワークR、ブルワークL

从此战开始要连续进行三场战斗。这场战斗很简单，敌人双手的HP都很低，优先将两只手破坏掉后，核心会浪费很多时间对手进行修复，随便打打就过了。

BOSS4 ヴェグナガン、リダウトR、リダウトL

一开始只能攻击左右的獠牙，好在HP不算多，解决掉后本体出现，之后本体会不断修复獠牙，直接全力攻击本体吧。比较有威胁的是一招全体攻击，能对我方所有人造成接近2000的伤害，一定要保证有足够的HP来抗下这招。

BOSS5 シューイン

对方最具威胁的一招是对单体9连击的テラー・オブ・ザナルカンド，可造成接近3000的伤害，因此我方成员的基础血量在此战中非常重要，建议让主攻手和回复职业使用换装盘“不屈の斗志”，开场换装获得2倍HP，这样基本就能保证生存能力了，接下来只要保证回复能跟上，打倒BOSS就是迟早的事。

STORY LV.5 非主线

飞空艇事件

1.每章都在居住区睡过觉后可以触发マスタ-的恋人登场的事件。
2.前往动力室最深处按○键，返回时会遇到ダチ。
3.在雷平原救出シド后依次前往甲板、ブリッジ，可以看到シド和アニキ的对话。
4.完成第3个事件后，到达异界的花园后返回飞空艇和シンラ对话，切换场景后会发现アニキ和シド离开了操纵台，之后前往甲板可看到二人的对话。
5.完成第4个事件后，前往居住区会发生シド和アニキ吵架的事件。
6.完成第5个事件后且完成率在95%以上时，可前往甲板触发事件。
※**这些事件关系到剧情完成度。**

ビサイド岛

任务：ル-ル-の赤ちゃん诞生！
入村后追着ワッカ前进，在寺院门口与他对话，之后前往海边和ベクレム对话，要是完成了射击游戏的话，可以得到"战友のスフィア"。沿途瀑布下面的宝箱里有贵重品"黄昏のしずく"，其作用是特殊职业"フロラフルル"的伤害限界突破。返回途中和ワッカ对话查看晶球的内容，返回村庄看ワッカ给小宝宝取名字，剧情后该地点Episode Complete。



キ-リカ岛

任务：キ-リカごたごた再び！
往寺院方向前进，两段剧情后自动完成任务并获得换装盘"练达の秘术"，该地点Episode Complete。再次返回这里，和扛摄像机的人对话观看建设好的基地，之后选择"行く行く！"可从岛上的宝箱里获得攻击力界限突破的饰品"インビンジブル"（前提是Story Lv.1和Story Lv.3也看过基地），除了可获得道具外，这也关系到剧情完成度。

ルカ

任务：ブリッツボ-ル开幕！
进入这里后会自动来到剧场前，和这里的前台对话可进行闪电球大赛，本作的闪电球变成了跟"《创造球会》系列"一样的养成类游戏，具体参见后文。返回"街はずれ"左下角（记点下方的平台）触发剧情，之后一路追逐莫古利，依次前往中央广场、联络桥、2番ポ-ト触发剧情后完成任务，该地点Episode Complete，同时这也是解锁故事最终结局的一个重要环节。

ミヘン街道

任务：事件の真相解明か！？
前往旅行公司听リン的推理，根据Story Lv.4的选择不同，最后的犯人也会有所变化，推定出的犯人为リュック、イ-タ-或ヒクリ都能达成该地点的Episode Complete，如果得出犯人是リン的结论的话则可以获得"ギップルのスフィア"，但地点Episode Complete就无法达成了。返回该地点，乘坐陆行鸟前往"新道北部"，在地面上有陆行鸟羽毛的地方往悬崖方向一直走，一段时间后会出现提示，选择"うん"可跳到对岸开启宝箱。之后再次往这个方向一直走还会出现一次提示，选择"うん"可开启下方宝箱获得特殊换装"斩骑王"的伤害界限突破道具"常胜之秘传"。
※得出リン是犯人这个结论的方法：
1.Story Lv.1，与街道中央部训练机械的アルベド族人对话
2.Story Lv.2，抓到陆行鸟前在旅行公司门口与リン见面
3.Story Lv.3，暴走机械的讨伐数量在9个以上，并且在街道北部看见シンラ设置的通信晶球掉落到下方平台。
4.Story Lv.4，搜寻犯人阶段按7-5-4-2-8-1-5-2-3-6-5-5-4-7-7的顺序调查，最后呼叫リン时发现他没有出现时就成功了。

キノコ岩街道

任务：青年同盟休战中！
如果之前选择的新エボン党，这里只要前往通向青年同盟总部的升降机处就能达成该地点Episode Complete；如果选择青年同盟，则要先完成几场战斗，剧情后达成Episode Complete。之后前往总部和ルチル对话可获得贵重品"ヌ-ジのスフィア"。升降机右侧的宝箱里有特殊换装"マキナマズル"的伤害界限突破道具"マキナブ-スタ-"，如果选择的青年同盟，还可以从本部入口处右侧隐藏的小道里开启宝箱获得饰品"クリスタルバングル"。



ジョゼ寺院

任务：マキナ派の最高杰作！

在寺院里触发剧情后可以挑战大型机械，机械的能力会根据玩家在沙漠里挖到的零件数量不同的发生变化，零件分为A、S和Z三种，分别对应1分、3分和5分，只要挖掘出的零件总分数在38分以上（一个A零件、三个S零件、5个Z零件）就可以直接挑战最强机械了。否则就只能先打败机械，然后收集5个修复零件后再来挑战。打倒最强机械后达成该地点Episode Complete，并获得贵重品“魔导ダンス大全下卷”。

所有修理零件获得方法

零件名称	获得方法
リペア魂	和ジョゼ寺院左侧房间里坐着的人对话
リサイクル精神	和ジョゼ寺院2层的男人对话并输入密码“マルネラ”
かんたんリペア	ジョゼ寺院外右上方的空地上有3只猴子，站在正中央当3只猴子一起跳起的时按○键就能拿到，推荐连按○键
リペアアニュアル	ミヘン街道上某个机器人的身上
リペアのすべて	ナギ平原隐藏迷宫中获得

BOSS エクスペリメント

攻防能力很强的机械，不过缺点是HP较低，最简单的办法是让シ-フ学会必定先手攻击的技能“さきがけ”，然后濒死并装备“キュ-ソネコカミ”，由于シ-フ的普通攻击是打两下，每一击为9999的伤害，因此一开场就能秒掉BOSS。“キュ-ソネコカミ”是圣ベベル庙百层迷宫第40层的奖励，建议尽早拿到手，后期很多战斗都能用这个方法轻松应对。

幻光河

任务：幻光河のRe：Live

和ト-ブリ对话选择观看演唱会，如果这里出现“飞び入り”选项则表示可达成该地点的Episode Complete。想要达成这里的Episode Complete，必须在之前满足以下条件：1.Story Lv.1护送任务完成，且不能丢失任何货物。注意一定要直接向ト-ブリ接任务，不能不接或向ハイペロ族人接，另外在完成护送任务前不可去キ-リカ岛发生与ト-ブリ见面的情节；2.Story Lv.2卖票任务顺利完成，10张票全部卖出且赢利4000元以上；3.Story Lv.3与ト-ブリ对话完毕；4.Story Lv.4寻找ト-ブリ之前利用通信晶球看完幻光河的情况。根据完成的事件不同，出现在グラドサラム里ト-ブリ事务所宝箱里的道具也不一样，如果在Story Lv.3不上ガガゼト山阻止ガリク的灭族行动，在这里就可以拿到珍贵饰品“成功の秘诀”。



グアドサラム

任务：归ってきた者たち

在ルブラン一行的房间前触发剧情，之后进入ルブラン一行的房间，然后出来与トワメル对话达成该地点的Episode Complete。再次返回这里，和トワメル对话后可进入他身边的房间，可获得换装盘“不屈の斗志”，宝箱里则有贵重品“バラライのスフィア”和饰品“フォ-ブレス”。



雷平原

任务：シンラの设计ミス！？

进入该地点后自动触发任务，需要将所有避雷塔下的魔物都解决掉。需要解决的敌人会在小地图上以△显示，前9个敌人都是能力不强的杂兵，北部左侧的第10个魔物属于BOSS级别的敌人，调查远处的塔后开始战斗，胜利后该地点Episode Complete，获得换装盘“守りぬく勇气の光”。之后和アルベド族人对话可前往洞窟探险，最深处找到シド并再度进行BOSS战，胜利后达成该地点另一个Episode Complete，并且シド也上了飞空艇。

BOSS フンババ

皮糙肉厚且攻击力高的家伙，并且还会给自己使用减伤的魔法盾，建议装上增加HP上限的饰品再来对付它，回复职业也不要节约MP了，尽可能使用强力的回复魔法。这个BOSS被打倒时必定会使用陨石魔法，其效果是对我方全体造成多次随机伤害，一定要保证我方至少两人处于满血状态，否则很容易被这招团灭导致GAME OVER。

BOSS マキナパンツァ-

纯粹的血多而已，开场将三个雷达破坏掉之后就可以慢慢打了（雷达的血量都只有三位数，基本可以秒杀），甚至连回复职业都不用配备。

マカラ-ニャの森

任务：消えゆくマカラ-ニャの森

前往旅行公司可以看到ワンツ归来的剧情，之后前往湖边和这里的女性对话，然后返回圣泉触发剧情，达成该地点的Episode Complete，获得换装盘“希望の光”。



ビ-カネル砂漠

任务： 热砂の恶魔袭来！

进入该地点后自动来到**サボテンダ**-自治区，发现魔物从地底喷涌而出，需要赶紧找到10位仙人掌勇士来封印洞窟。10个仙人掌的位置参考Story Lv.3的表格，最后一只仙人掌需要在被封印的洞窟里面才能抓到，洞窟途中会经过一个有流沙的区域，这里有一分钟的时限，途中有不少宝箱，限定时间内没通过要从头开始走，建议将所有宝箱都回收后再通过该路段。抓到最后的仙人掌后要与巨大仙人掌进行BOSS战，对手的血量较少，用濒死+饰品“**キュ-ソネコカミ**”的战术可以轻松解决战斗。离开洞窟后触发剧情，之后可以返回飞空艇做整备，再次前往沙漠后开始与**アンラ・マンユ**进行战斗。派遣陆行鸟探索**ビ-カネル**岛后可以前往沙漠中央部进行挖掘，在这里能挖到贵重品“**さばくのカギ**”，这样就可以开启驻地的宝箱获得换装盘“长者**のしるし**”。



BOSS
アンラ・マンユ

一周目攻略时难度很高的一个BOSS，HP高达33万，除本体会使用全体攻击以及强力单体攻击，双手也会进行辅助攻击，并且左手魔法免疫、右手物理免疫。虽然两只手的HP只有5000左右，但即便破坏掉也会被本体给修好，因此这绝对是一场硬仗，建议等角色满级并拥有足够的高级饰品后再来挑战。比较简单的打法依旧是濒死+饰品“**キュ-ソネコカミ**”，不过由于不能自己指定攻击目标，运气不好时会一直攻击那只物理免疫的手，因此建议队伍用物理职业+法系职业+シ-フ的配置，シ-フ装“**キュ-ソネコカミ**”和“倍速の腕轮”，另外两个职业装备提升HP上限的饰品和防御/吸收属性魔法的饰品，换装盘选择“不屈の斗志”，开场就换装变为2倍HP，之后法系职业主攻右手，物攻职业负责打本体和救人，吃全体魔法后法系职业立即换成“白魔导士”救场，只要随时保持“白魔导士”的MP够用，磨死这个家伙只是时间问题。当然还有更简单的办法，就是三人都转职为**ダ-クナイト**使用“暗黑”，不过需要大量回复道具的支援。

ベベル

任务： 新**エボン**党改革！？

前往寺院门口触发对话自动Episode Complete。，获得换装盘“灾い**の守り手**”。之后返回这里，进入寺庙内部右边的房间会触发**こども**团找到隐藏迷宫的剧情，这里就是本作最强隐藏迷宫的入口，共有100层，每20层都有BOSS守关，打倒它们能得到不少好东西。

ナギ平原

任务： PR合战终结！

PR宣传点数达到400以上可完成该地点的Episode Complete，从第一章开始就一直注意为公司进行宣传的话，达到指定点数并不困难，两家公司合并后可以换到不少好东西。另外，平原中央记录点后方斜坡上的宝箱里有小青年的父亲为他存的50000块钱，拿走后与他对话，如果将钱还给他可以得到饰品“剑技**の心得**”。另外，之前打**ヨウジンボウ**的地方可以拿到贵重品“晓**のしずく**”。

ガガゼト山

任务： **ガガゼト**山——**その**后

在山门触发剧情后和**キマリ**对话，之后前往登山道附近触发剧情后完成该地点的Episode Complete，获得换装盘“**いにしえの**圣兽”。返回这里和之前出走的两个小孩对话可获得换装盘“破灭**の**炎”。

ザナルカンド遗迹

任务： 想い出の地

前往此地自动触发剧情并达成Episode Complete，和**メイチェン**对话，听他讲完历史后可看到他消失的场景。





通关特典

读取通关记录后多出一个选项，选择“NEW GAME PLUS”可进行二周目游戏，可继承的要素有：1.获得的道具（除去ギサ-ルの野菜和剧情相关贵重品），换装盘、饰品、服装晶球；2.アルベド语辞书；3.已经学会的能力；4.获得的金钱；5.シンラ君の魔物辞典（含已经Over Soul的）和人物辞典；6.ルカ剧院已经购入的影像晶球和音乐晶球；7.ガンシュ-ティング（射击游戏）的记录分数，ブリッツボ-ル（闪电球）的数据；8.剧情完成度；9.游戏时间。

完整结局达成条件

整个游戏的结局只有一个，不过想要看到最完整的结局需要满足以下条件：

1.Story Lv.3在ルブラン一行的基地中，在ウノ–与サノ–的房间里看过晶球后和突然出现的メイチェン对话并选择“语ってください”。

2.Story Lv.3在ジョゼ寺院打倒イクシオン后ユウナ会掉入深渊的花园，在这里连打○键见到ユウナ追逐幻影的情节。

3.Story Lv.5在ルカ・街はずれ记录点下方平台触发ユウナ吹口哨事件，之后完成追逐莫古利的任务。

4.Story Lv.5达成ビサイド岛的Episode Complete。

5.打倒最终BOSS后，在花园里连打○键见到祈之子，之后选择“一绪に歩きたい”。

达成这5个条件后就会出现追加剧情，如果剧情完成度达到100%还会追加最后的情节。



隐藏迷宫



キノコ岩·封印の洞窟

拿齐10个“アカギスフィア”后在ミヘン街道・谷间の道谷底隐藏的洞穴里开启封印之门后可进入迷宫。迷宫深处会触发剧情，之后控制ユウナ分别与リュック和パイン进行战斗，剧情后操作海鸥团与アカギ3人组分别战斗，敌人的总体实力不算强，比较简单的方法是让ユウナ装备“キューソネコカミ”（圣ベベル庙百层迷宫第40层的奖励）并故意进入濒死状态，这样很快就能结束战斗了。这三人身上都有“XXの心得”可偷取，打倒三人后即可完成迷宫，同时获得“魔导ダンス大全上卷”以及换装盘“至高の光”。

アカギスフィア获得方法

名称	获得章节	获得方法
アカギスフィア1	3	任务“ジョゼ寺院に魔物出现！”出现后，前往ベベル和バハムート战斗的地方，打倒杂兵后在地上捡到
アカギスフィア2	3	掉入异界后剧情获得
アカギスフィア3	3	掉入异界后剧情获得
アカギスフィア4	3或5	ルブラン基地记录点左侧房间，通过箱子爬到上层开启宝箱
アカギスフィア5	4	ユウナ唱完歌后在不和シンラ对话的情况下前往动力室见ルブラン一行
アカギスフィア6	5	圣ベベル庙百层迷宫最上层
アカギスフィア7	2	来到封印之门前获得
アカギスフィア8	5	圣ベベル庙百层迷宫第20层
アカギスフィア9	1	来到封印之门前获得
アカギスフィア10	2	在ウノ–和サノ–的房间里

雷平原·新たな洞窟

在Story Lv.5雷平原任务中救出シド后再次进入洞窟即可。这个迷宫里没有BOSS，不过途中有许多石壁挡路，玩家需要输入正确的密码才能开启石壁继续前进。密码的获得方法是前一个提示的右下数字+开门时左上的数字，当然并不是所有提示都会直接给出数字，有些提示会要求玩家计算从开始到某个门的战斗次数、获得的金钱数等内容，当然这只需要装备上不遇敌的饰品即可轻松应对；不过考虑到还会面对“XX号门的答案”这种提示，因此在行进途中，玩家最好拿上纸笔，仔细记录每次开门时左上和右下的数字（上面的数字代表门的番号，下面的数字代表密码）即可顺利开启所有的石壁。每次开启石壁后都会出现两个宝箱，开启宝箱有机会直接打开一道门并获得提示。在这个迷宫里可以拿到换装盘“约されと愈し”和斩骑王的HP界限突破道具“不败之秘传”，两次突破成功后还可以拿到全属性吸收的饰品“属性王”。



ミヘン街道·ふしぎな洞窟

派遣陆行鸟探索ミヘン街道后可找到该隐藏迷宫，旧道南部记录点右侧的绿色烟雾附近就是迷宫入口。这个迷宫没有地图，并且途中需要用各种爆弹来炸开墙壁才能不断前进。迷宫里的敌人会掉落各种爆弹，不同的爆弹威力也有所区别，这里给出该迷宫的地图以及墙壁的强度，爆弹的威力按S爆弹＝1；M爆弹=2；L爆弹=3来计算。“×”表示墙壁后的敌人，这类敌人的实力较强，不想浪费时间可以选择不打，A和B处使用炸弹有较低几率获得稀有饰品，当然也会引来敌人触发战斗。最后的BOSS除了会使用全体魔法攻击外，其他招式没多大威胁，给主力输出职业装上全属性吸收的饰品可保安全，胜利后获得换装盘“限りなき魔力”。

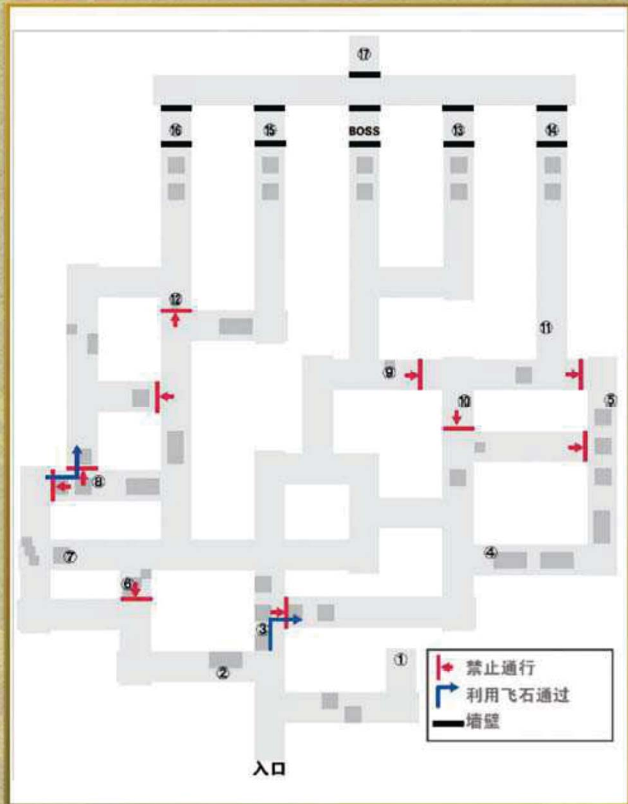


ナギ平原·遗迹の奥

要想让**ナギ**平原隐藏迷宫出现，首先要有4只Lv.5的陆行鸟，Lv.1、2、3、4的陆行鸟至少各一只，陆行鸟的总数要是满的（即14只）。首先选择Lv.1、2、3、4的陆行鸟各一只编入一军（最好Lv.和顺序相同），然后按1、2、3、4的顺序派陆行鸟出去探宝，地点和方式不限，可以一次派4只出去，也可以一次只派1只出去。反复数次之后（记得要为陆行鸟补满气力），将一军换为4只Lv.5的陆行鸟，再把这4只陆行鸟全部派出去搜索**ナギ**平原数次，事件就会自动发生。

需要注意的是派陆行鸟出去探宝时有可能会逃走，如果在以上步骤中发生逃走事件的话会很麻烦，建议大家在陆行鸟探宝前先存档，完成7场战斗后陆行鸟就会回来，要是高等级的陆行鸟跑掉了就读档重来吧。

ナギ平原隐藏迷宫是一个没有方向的迷宫，进去很容易迷路，这里给出该迷宫的地图给大家参考。迷宫中会遇到强敌**アルテマウエポン**，而BOSS则是大型的**チョコボイ－タ－**，物理攻击和魔法攻击都很强，建议用残血+饰品“**キュ－ソネコカミ**”来应对。迷宫的破法是先去打BOSS，然后开启BOSS身后的石壁。接下来按从左到右的顺序依次打开4道石壁，这样最后就能打开关着黄金陆行鸟的石壁。找到黄金陆行鸟后可达成该地点的Episode Complete。黄金陆行鸟的作用在于可以防止其他陆行鸟逃跑，此外也可以自己去寻找宝贝。攻破此迷宫的最大收获除了可以找到黄金陆行鸟外，还可以找到让AP3倍成长的饰品“**グロウエッグ**”、**リュック**特殊换装的HP限界突破道具“**マキナリアクタ－**”和第5个修理零件“**リペアのすべて**”。



1：エ－テルタ－ボ×2
2：毒の牙×2
3：ウィザ－ドブレス
4：圣なるの魔石×2
5：ミスリルバングル
6：ル－ンの腕轮
7：メガポ－ション×2
8：体力の泉
9：魔力の泉
10：メガフェニックス
11：タマのすず
12：グロウエッグ
13：光の魔石×2
14：マジカルパウダ－
15：リペアのすべて
16：マキナリアクタ－
17：すんごいチョコボ

圣ベベル庙百层迷宫

进入迷宫后可立即获得贵重品“**アカギスフィア6**”，之后每20层都会有强力BOSS镇守，其中第20层可获得贵重品“**アカギスフィア8**”；第40层可获得强力饰品“**キュ－ソネコカミ**”等好东西，再之后的BOSS能力大幅提升，每个都有几十万的血量，能力不够就不要来送死了，建议等多周目拿到强力饰品后再来挑战。迷宫的地图变化不多，不过在这个迷宫里，不会遇敌的饰品“**退魔の腕轮**”是没有作用的，并且游戏中的强力怪都集中在这个迷宫，遇到难打的、例如红龙、大菜刀王等，就果断逃跑吧。迷宫中每层都有一个传送阵，感觉打起来吃力可以随时返回，之后选择“**进んだ层まで行きますか？**”能接着之前返回的层数继续打。

第20层BOSS アラ－ネア

巨大的螃蟹，单体物理攻击力很高，要随时保证自身血量在1000以上。群体攻击会附带异常状态，其中比较致命的是“ストップ”，一定要给回复职业装备防止该状态的饰品，只要“奶妈”不倒地，获得胜利就不是问题。

第40层BOSS ブラックエレメンタル

魔力最强的魔物，物理防御超高，技能“アルテマ”很容易让我方全灭。不过它只有9999的HP，此战我们就不要上回复职业了，开场后就全力进攻，要在它没用“アルテマ”前快速将其消灭掉，サムライ的“光弹”可对其造成有效伤害，实在打不过就用サムライ的“钱投げ”或ギャンブラ－的“わいろ”，直接用钱搞定它吧，打败它可以拿到“倍速の腕轮”、“キュ－ソネコカミ”等多个珍贵饰品。如果是一周目游戏，建议迷宫的挑战就到此为止，后面几个BOSS的血量和难度在没有全员装备强力饰品的情况下是很难应付的。

第60层BOSS マウントマイマイ

除了可以秒人的招式“メガトンプレス”外不具任何威胁，由于这招是单体攻击且使用间隔较长，因此我们要做的就是及时把倒下的成员救起来，剩下的就是慢慢消磨BOSS的HP了。推荐使用回避高、速度快的盗贼来作战，配上饰品“キュ－ソネコカミ”能更快结束战斗。

第80层BOSS チャク

此怪的石化技能是无法防御的，只能用道具“金の针”进行恢复。全体攻击技能“震天”不但攻击力高，还附带能力下降效果，非常讨厌。推荐战法：防御255的狂战士配合无属性特技单挑，这样做是因为只剩一人时不会被石化。当然还有一个更简单的办法，那就是3盗贼使用普通攻击进行连锁，先在コンフィグ里将ATB设置为“アクティブ”，ATBスピ－ド设置为“はやい”，掌握好攻击节奏可以形成无限连击，屈死BOSS，顺便还可以把99连击的奖杯给拿了。

第100层BOSS1 すべてを舍てし者

很难的一场战斗，特别是在“キュ－ソネコカミ”被削弱的情况下打起来更是头疼。不过这个敌人是可以用钱贿赂的，选用职业“ギャンブラ－”使用技能“わいろ”，不过贿赂的价格高达100万，但为了最后的战斗，这钱还是得花才行。

《第100层BOSS2 トレマ

ベベル百层迷宫最终BOSS，新エボン党创始人。物理攻击不强，但速度超快，魔法攻击异常强大。我方除了要有超强的防御能力，各种珍贵饰品必不可少。如果之前利用贿赂的方法完成了“すべてを舍てし者”的战斗的话，可以获得道具“ダークマター”，用职业“アイテムシューター”将“ダークマター”和“ポーション”进行合成可得到全员无敌的“圣战の药”。这里有个BUG战法，在コンフィグ里将ATB设置为“ウェイト”，战前给所有角色装备防止“ストップ”的饰品，两人换装为“ダークナイト”并将防御堆到200以上，战斗时一直使用“暗黑”进攻，另一人换装为“アイテムシューター”，用出“圣战の药”后就不断使用“とっておき”里的道具给我方成员回复，这样一来虽然敌我都在不断行动，但实际的时间是几乎不会流逝的，这就意味着我方基本可以保持全程无敌的状态，轻松完虐BOSS，击败他可以获得全能力大幅提升的最强饰品“アイアンデューク”。打完迷宫后可以再度进入最下层，无限挑战すべてを舍てし者。



其他要素

硬币游戏（スフィアブレイク）

Story Lv.1在剧场右侧房间和穿紫色衣服的小孩对话选择“うん”，返回入口进入左侧的房间和小孩对话后即可开启该游戏。游戏的玩法很简单，主要考验玩家的计算能力。游戏时，玩家需要先选出4枚带数字的硬币，游戏开始后最中央会出现一个数字，之后玩家需要在限定时间内翻转圆盘中的所有硬币，当硬币上的数字之和为指定数字的倍数时即可完成消除，需要注意的是第一个翻转的硬币必须是玩家自己持有的4枚硬币的其中之一。除玩家自己的硬币外，其他被选中并消除掉的硬币会算作积分，在指定回合内消除给定数量的硬币后即可获胜。

硬币上除了数字，还有对应的特殊能力，比如增加/减少金钱、获得道具等，其中拥有“枚数コンボ”和“倍数コンボ”的硬币非常有用，前者用指定数量的硬币完成消除即可达成条件；后者则需要达成消除的数字为中央数字的指定倍数。举个例子，“枚数コンボ”和“倍数コンボ”均为3，中央的数字为7，那么想要同时达成两个条件并完成消除，所选的数字可以为6、7、8，这样就既满足了用3个硬币完成消除的条件、又满足了最终数字21是7的3倍这个条件。后期高难度的对决中，仅靠直接消除圆盘上的硬币是远远达不到胜利要求的，因此必须依靠“コンボ”类技能来作战，用最少的消耗获得最大的收益。由于PSV可以方便地截图和待机，玩家可以在每回合开始前截图然后切换到相册浏览图片，仔细计算好选择硬币的顺序后再返回游戏里操作，完全不用担心时间不够用（笑）。

射击（ガンシューティング）

Story Lv.2在ビサイド岛开启该游戏，玩家需要操作ユウナ一边前进一边消灭沿途的敌人，到达海滩便算完成。游戏的操作并不复杂，○键为开枪、×键为切换目标、□键为在已经锁定过的目标间切换、L/R键为换子弹。打倒敌人后会出现宝箱，里面全是弹药，不同的敌人对应不同的弹药，而每种弹药的能力也各不相同。其中，AMMO为攻击一个锁定的目标、DUAL SHOT为攻击两个锁定的目标、DEATH为秒杀一个锁定的目标、VOLLEY为秒杀所有目标。打倒敌人会积累连锁槽，连锁槽每提升一级，打倒敌人获得的分数就会多一倍，连锁槽最高为3级，不过一旦被敌人攻击连锁槽就会归零。这个迷你游戏会随着玩家获得的积分来提升等级，每提升一级都可以获得奖励，最高的10级需要2800点积分。想获得高分需要两个条件，第一就是连锁不被打断；第二就是多打倒敌人。要达成第一个目标，可以在有瀑布路段的末尾处（具体如图），站在这里是不会被敌人攻击的，可以安心杀敌；第二个条件需要游戏等级较高时才能达成，敌人中的蓝色硬壳怪会掉落秒杀所有目标的“VOLLEY”子弹，只要搞到一发这样的子弹，来到安全处待机，看到蓝壳怪路过时来上一发，这样就可以永远保持身上有“VOLLEY”子弹，达成高分指日可待。



闪电球大赛

当游戏推进到Story Lv.5时去ルカ就能参加闪电球大赛，之后只要与柜台处的小姐对话，就能随时玩闪电球。本作的闪电球变成了《球会》式的玩法，育成成为了游戏的主轴，而闪电球的情况是可以多周目继承的。

闪电球大赛基本规则

1.每场比赛的时间为5分钟，无半场之分。
2.任何一方得到7分，比赛即告结束。
3.加时赛采用金球决胜制，最多延长30分钟。

基本指令解说

トレーニング（训练）

闪电球育成的核心。玩家要用右上角的点数来使球员成长，每比完一场比赛点数就会增加，胜、平、负得点各不相同，当然胜利后获得的点数最多。胜利的场次越多，球队的等级越高，这样获得的点数也越高。

选择训练后又有4项指令，**フォーメーション**为阵形选择，**プレイスタチル**为战术安排，练习实行即为实行刚才安排的练习项目，决定则是退出训练选项。

每个项目一次训练最多可投资9点（将光标指到队员名字上即可选择训练方式和投资的

点数），但训练次数不限。投资点数可以累积，先投资4点后投资5点与一次投资9点是一样的，不过反复训练会让球员疲劳（FTG上升），从而导致因伤缺席。缺席的队员会有数场比赛不能上场，当然也可以通过特别休养来令其提前投入比赛，大约10点就能减少1场比赛的缺席时间。

在每位球员能力表的前方都有一串蓝色的数字，这是球员的心情指数。每次锻炼时FTG上升的数值等于你在此项数值上投资的点数减去他此项数值的心情指数，因此心情指数越大越好。第11个训练项目就是令该球员的心情指数大幅上升，对于训练极有好处。但心情指数低也有好的一面，举个例子，当我们要进行第7项训练时，如果PAS一项的心情指数为0，此时进行第7项训练PAS值就不会下降！

闪电球大赛制胜无非就是两个原则，一是队员都是最好的队员，二是将队员的能力都练到极限。但从训练项目来看，各种数值之间都是相互制约的，这项数值上升，那项数值就得下降，要想全满谈何容易。这时有两种方法：一种是根据位置来决定优先培养能力，前锋当然要SHT高，守门员就只要CAT高就行了；另一种方法是按4→2→6→9→3的顺序来培养，这样就能使将除SHT、REC、CAT之外的能力全部练满。SHT和REC两项数值相互制约，此时应该先将SHT练满，然后再将REC练满。由于REC提升极快，所以此时SHT只会下降少许。接下来要想把SHT练满的话就要注意看REC的心情指数，当REC心情指数为0时提升SHT就不会有任何下降啦！

第13、14项指令开始是没有的，当比赛的奖品中出现“练习コマンド追加”一项时，机会就来了！只要获得了这个奖品，在练习中就会多出一项指令来。第13项指令红白战是全能力随机上升，而且一次可以上升数点，且不会造成任何数值的下降！这项指令可以说是非常非常的实用，不过带来的疲劳度也是相当惊人。

训练项目解说

训练番号	解说
1	FTG下降
2	END上升，BLK下降
3	ATK上升，CAT下降
4	PAS上升，END下降
5	SHT上升，REC下降
6	BLK上升，RNG下降
7	CAT上升，PAS下降
8	REC上升，SHT下降
9	RNG上升，ATK下降
10	下场比赛中MOR上升
11	心情指数上升
12	与同伴的连携度上升
13	全能力随机上升
14	FTG大幅下降

球员能力解说

英文简称	对应能力	英文简称	对应能力
END	耐铲能力	SPD	移动速度
ATK	铲球能力	RCH	防守范围
PAS	传球能力	OUT	缺席场次
SHT	射门能力	CNT	合同期限
BLK	截球能力	GIL	签约金
CAT	守门能力	MOR	特技发动率
RNG	传球距离	FTG	疲劳度
REC	接球能力		

试合へすすむ（进入比赛）

闪电球大赛分为联赛（スピラリーグ）、杯赛（トナメント）和练习赛（エキシビション）三种。其中联赛要打10轮，杯赛只须2～3轮。比赛开始前会有3种显示方式以供选择。

ノーマルカメラ：平时为地图显示，射门和守门时有特写。
マプモードカメラ：全程地图显示，最快也最常用的方式。
ヴィジュアルカメラ：全程实况显示，最慢的方式。

进入比赛后玩家只能通过按△键调整出场阵容和改变战术来对战局进行微调，此外按R键可以令CR槽上升，这样我方队员使用必杀技几率会提高，但也更容易受伤，按L键则是让CR槽下降。

スカウト

球探模式，这是通往胜利的另一大关键，好球员才是王道。球探有等级之分，等级不同，探出来的球员级别也不一样。寻找和聘请球员都会消费点数，不过这些点数实在是微不足道。游戏中其他球队是不会主动聘请球员的，所以大家不必担心被人挖角。至于合同期满后只要付出相同的点数就可以继续留用这些球员。

システム・チュートリアル

里面共分两项，チュートリアル为教学模式，データリセット则是所有资料还原，不推荐使用。

魔物创造

与飞空艇的シンラ对话后选择“クリーチャークリエイト”便可进入魔物创造界面。在这里，玩家可以组成、培养自己的魔物部队，挑战各项赛事拿取丰厚的奖品，这些魔物在正式流程中也可以成为玩家的主战队员进行作战。可捕捉的魔物数量多不说，大部分魔物在将其魔物人生提升到满级并解放后，还可以观看关于它的一段剧情，甚至还能获得道具以及开启魔物コロシアム里的参赛队伍，因此这部分内容实际打起来是非常耗时的。魔物除了升级可以提升魔物人生外，流程每完成一个章节，所有魔物的人生等级提升3级，另外完成魔物コロシアム的赛事也能提升魔物的人生等级，不过这对魔物的等级有限制要求，具体如下：



レギュラ-カップ：Lv19以下
レギュラ-カップハ-ド：Lv29以下/四次优胜后Lv49以下
ラ-ジカップ：Lv39以下
ラ-ジカップハ-ド：Lv44以下/四次优胜后Lv59以下
チョコボ杯：Lv59以下
サボテンダ-杯：Lv69以下
青年同盟武斗会：Lv69以下
召唤兽杯：Lv79以下
魔界の扉/魔界カップ/最强シンラ君カップ：Lv89以下
异界カップ：Lv99以下

クリ-チャ-捕获

进入抓捕魔物的界面，魔物分为S、M和L三种体型，选用不同尺寸的捕获网就能抓到对应的魔物，部分魔物需要满足条件后才能捕获，而ポッドSP可用来捕获人类。海鸥团最多可同时培养8只魔物，将培养好的魔物放入队伍便可前往参加魔物竞技场的各种赛事，通过后可以获得各种奖励。需要注意的是，队伍的编成对魔物的体型有限制，只有放置3只S体型的魔物、1只M体型+1只S体型的魔物和一只L体型的魔物这三种模式可选。クリ-チャ-捕获列表见后文附录。

クリ-チャ-育成

选择后进入菜单界面，在这里可以给魔物装备换装盘、道具以及更换职业，进入“クリ-チャ-”选项后还可以给魔物喂食道具或饰品来提升能力，除基础能力会得到提升外，还能学会特殊技能。魔物可学会的主动技能和被动技能的上限都是4种，想要学习新能力就必须选择遗忘已学会的技能，选择“わすれる”即可遗忘技能。

クリ-チャ-人生

除了升级外，完成流程章节、获得竞技场赛事冠军等都会提升魔物的人生等级。在这里选择魔物可查看它的魔物人生，完成魔物的人生后，可以解放魔物并看到其魔物人生结局，观看过魔物人生结局的魔物会自动登陆到“クリ-チャ-事典”里。

クリ-チャ-事典

查看已登录到这里的魔物人生。

クリ-チャ-命名

为魔物重新命名或解雇魔物的地方，没什么特别的。

魔物コロシアム

这里是让玩家培养的魔物展现实力的地方，选择“ト-ナメント参战”和“バトル・シミュレ-タ-起动”都可以进行战斗，前者是进行奖杯战，8组队伍同时参战，经过不断战斗后决出最后的胜者；后者则是一般的练习战，主要用来给魔物升级。进行战斗时，魔物作为战斗成员参战时是自动行动的，玩家可通过调整士气来大致控制魔物的行动方式。士气在画面左上表示为五颗星，右摇杆往左右摇动可控制五星的增减，最小可以减为0，最大可以增至5。星数越多，魔物攻击时的伤害量上升，承受攻击所受的伤害量上升，回避率下降，行动方式以攻击为主；星数越少，魔物攻击时的伤害量下降、承受攻击所受的伤害量下降，回避率上升，行动方式以防御为主；0星时魔物逃跑。



在竞技场的各项赛事夺冠后可获得丰厚的奖品，例如第一个赛事夺冠后就可获得换装晶球“サイキッカ-”。不过后期的赛事敌人很强，我方的魔物紧靠提升等级是很难获胜的，必须给魔物喂食道具或饰品来学习高级技能以及提升基础能力值后才有挑战后期赛事的资格。魔物竞技场相关情报见后文附录。

飞空艇へもどる

退出魔物创造界面。

陆行鸟牧场

在Story Lv.1或Story Lv.2完成任务“クラスコの新天地”后就可以在战斗中捕捉陆行鸟了，陆行鸟在战场里很容易逃跑，因此战斗开始时要立即使用“ギザ-ル野菜”稳住它，将除陆行鸟之外的魔物全部干掉后再喂它一颗“ギザ-ル野菜”就能抓到了。抓到的陆行鸟会自动送到陆行鸟牧场，在牧场里与クラスコ对话可以对陆行鸟进行育成和派遣的工作。

陆行鸟育成

可通过消耗各种野菜提升陆行鸟的等级，每只陆行鸟的潜力各不相同，最高可以升到5级，由于野菜的数量有限（每章都可以找クラスコ补给，补给之前可以设定三种用于提升等级的野菜的补给比例），因此潜力不高的陆行鸟就不用大量培育了，牧场最多可安置14只陆行鸟。

陆行鸟派遣

玩家可以派遣陆行鸟前往大陆各地探宝，除了可找到道具和珍贵的换装盘外，还有几率发现隐藏迷宫。不过外出探宝的陆行鸟有一定几率逃跑，特别是地点与陆行鸟的性格不符时，逃跑的几率会增大，一般来说强气的鸟适应恶劣的地区；弱气的鸟适应舒适的地区，普通的鸟则折中。如果同一地点派出多只陆行鸟探险，逃跑的几率会有所降低。

沙漠挖掘

Story Lv.1就能开始挖掘任务，前往挖掘点后在限定时间内挖到指定物品并返回悬浮车则算成功。挖掘点可以挖到回复道具、硬币、アルベド语辞书等物品，派遣一只陆行鸟到该地点后还可以前往中央地区挖到钥匙，可以打开沙漠地区营地里的宝箱。挖掘的惟一秘诀就是不贪心，一定要留下足够的时间返回悬浮车。挖掘点是会遇敌的，建议装备上“退魔の腕轮”后再来。另外，挖掘时很大几率会挖到魔物，不过每次挖掘只会挖到一次魔物，将其解决掉就可以安心挖掘了。

公司宣传＆找新娘

Story Lv.1在ナギ平原可以接到这两个任务，之后面对NPC时按□键可以进行着两个任务，然后会出现5个选项，根据选项的不同，对方会给出不同的评价。每一章只能对同一NPC进行一次宣传，公司宣传的最好评价为“かなりの好感触！！”；找新娘的最好评价为“かなり乗り気だ！”，下面给出各个地方可以互动的NPC的最佳选项，记得在每一章都去找他们对话哦（按□键）。



NPC特征	公司宣传	找新娘
ビサイド村		
村入口边上蓝色衣服的女人	2	3
带着狗的女子	4	4
ビサイド村・民家		
右下屋里的男子	1	–
ビサイド村・宿		
キッパ	1	–
ビサイド村・ショップ		
店员	5	3
ビサイド寺院・大广间		
少年	3	–
ポルト＝キ-リカ・船着场		
水路左侧的男性（和女性站在一起），Story Lv.3向水路右侧移动	5	–
上述男性旁边的女性，Story Lv.3登场	5	1
看远处基地的男性	4	–
ポルト＝キ-リカ・居住区		
入口处穿绿色衣服的男性	4	–
水路左侧穿蓝色衣服的男性	5	–
水路左侧楼梯上的男性	5	–
桥右边的女性（和男性站在一起）	2	3
ルカ・街はずれ		
左边长凳上坐着，Story Lv.3站着的女性	3	2
右边长凳上坐着，Story Lv.3站着的女性	5	3

NPC特征	公司宣传	找新娘
ルカ・中央广场		
屋台边带绿头巾的少年，Story Lv.3在ルカ・连络桥，Story Lv.5在ルカ＝スタジアム・エントランス	4	–
左边长凳坐着的男性，Story Lv.3在ルカ・连络桥	5	–
ルカ＝スタジアム・エントランス		
长凳上坐着的女性，Story Lv.5在ルカ・2番ポ–ト	2	2
穿黄色衣服、不断走动的アルベド族男性，Story Lv.5在ルカ・2番ポ–ト	3	–
ルカ・3番ポ–ト		
警备员，Story Lv.3在ルカ・连络桥	1	–
穿黄色衣服、不断走动的女性，Story Lv.3在ルカ・连络桥	4	2
ミヘン街道・南端		
街道左侧二人组左边的女性	1	1
街道左侧二人组右边的女性	2	5
街道右侧的男性	3	–
ミヘン街道・中央部		
监视机械的アルベド族女性	4	2
悬浮车旁的アルベド族男性	2	–
ミヘン街道・旅行公司前		
左侧望海的男性	1	–
旅行公司		
坐着的女性	2	4
坐着的男性	3	–
ミヘン街道・新道北部		
桥上的女性	4	1
ミヘン街道・北端		
悬浮车旁的小孩	5	–
ミヘン街道・旧道北部		
入口处的男性	2	–
ミヘン街道・旧道南部		
记录点区域的女性	4	1

NPC特征	公司宣传	找新娘
道路尽头二人组上方的人	1	–
道路尽头二人组下方的人	3	–
ジョゼ寺院		
左侧穿绿色衣服的男性	2	–
记录点旁的女性	3	4
事务所前的アルベド族女性	1	5
ジョゼ寺院・参道		
巡视中的アルベド族女性	3	5
绿色衣服的男性	5	–
黄色衣服的男性	4	–
橙色衣服的男性	1	–
左侧的女性	3	5
幻光河・南岸の道		
ジョゼ寺院入口附近的アルベド族女性	3	1
幻光河・南岸シパ–フ乗り场		
记录点旁戴防风眼镜的小孩	5	2
切换场景后左侧的小孩	5	–
幻光河・北岸シパ–フ乗り场		
右下的女性	5	4
幻光河・北岸の道		
グアドサラム入口附近的老婆婆	1	5
グアドサラム		
记录点旁的少年	1	–
ト–ブリ事务所前的ハイペロ族	3	–
グアドサラム・情报屋		
情报屋	2	–
グアドサラム・ショップ		
店员	2	–
顾客	4	–
マカラ–ニャの森・南部		
グアド族	1	–
マカラ–ニャの森・野营地		
グアド族	4	–

附录

魔铳弹

这是魔铳士的专有技能，习得方法就是转职为魔铳士后被敌人的特定招式打中即可。虽然听起来很简单，但实际上很难。因为ホワイトウィンド、マイティガ–ド等青魔法都是对己方使用的特技，要想学会就得先将敌人打至混乱，这样才有机会让敌人对我方使用此技。而最强的青魔法真夜中の叫び攻击力超强，习得前一定要有超高的能力外加饰品才有可能挨住这一下。



吸收

消费MP：3
效果：吸收敌单体的HP和MP
习得对象：ハイズォ
出现场所：Story Lv.2寻找音乐家任务中的光道上

ホワイトウィンド

消费MP：16
效果：我方全员HP回复
习得对象：クア–ル
出现场所：ナギ平原北部

ブラスター

消费MP：30
效果：敌单体HP为1
习得对象：クア–ル
出现场所：ナギ平原北部

ファイアブレス

消费MP：28
效果：敌全体炎属性攻击
习得对象：バリ–ヴァルハ
出现场所：Story Lv.4幻光河南岸

タネ大炮

消费MP：28
效果：敌单体攻击
习得对象：セファロタス
出现场所：Story Lv.3ナギ平原

石のいぶき

消费MP：32
效果：敌全体石化效果
习得对象：ドルメン
出现场所：Story Lv.5ビサイド岛

震天

消费MP：22
效果：敌全体攻击附带物防魔防下降效果
习得对象：グクマッツ
出现场所：Story Lv.3ザナルカンド遗迹

彻甲弹

消费MP：32
效果：敌单体攻击
习得对象：バラライ（濒死时）
出现场所：Story Lv.2ベベル剧情战斗

マイティガ-ド

消费MP：32
效果：我方全员シェル・プロテス效果
习得对象：ガリク（混乱时）
出现场所：Story Lv.3ガガゼト山剧情战斗

シュトルムカノ-ネ

消费MP：38
效果：敌全体攻击
习得对象：アイアンサンド（Over Soul不可）
出现场所：Story Lv.3ザナルカンド遗迹

くさい息

消费MP：64
效果：敌全体各种异常状态攻击
习得对象：モルボル
出现场所：Story Lv.5ビサイド岛

インサニティサン

消费MP：70
效果：敌全体攻击
习得对象：アルテマウェポン
出现场所：ベベル隐藏迷宫47～49层

はりせんぼん

消费MP：24
效果：敌单体1000点伤害
习得对象：サボテンダ–
出现场所：ビ–カネル沙漠仙人掌洞窟

ジェノサイド

消费MP：48
效果：敌全体攻击
习得对象：エクスペリメント（高等级时）
出现场所：Story Lv.5ジョゼ寺院

真夜中の叫び

消费MP：80
效果：敌全体攻击
习得对象：メガトンベリ（Over Soul时）
出现场所：ベベル隐藏迷宫40层以后

モ-タ-ガン

消费MP：99
效果：敌全体攻击
习得对象：ギップル（濒死时）
出现场所：进入キノコ岩街道封印之门后的剧情战斗



合成弹

アイテムシュ-タ-的专有技能，将特定的两种道具进行合成后可以变成另外的道具，其中不乏“圣战の药”这类逆天道具，下面就列出所有道具的合成效果。

合成弹示例表

合成所需道具	成品	效果
ポ-ション+ポ-ション	ハイポ-ション	我方一人HP1000回复
ハイポ-ション+ポ-ション	メガポ-ション	我方全体HP2000回复
メガポ-ション+ポ-ション	ウルトラポ-ション	我方全体HP全回复
ラストエリクサ-+ポ-ション	ファイナルエリクサ-	我方全体HP和MP全回复
フェニックスの尾+ポ-ション	メガフェニックス	我方全体战斗不能回复
フェニックスの尾+ハイポ-ション	ラストフェニックス	我方全体战斗不能回复和HP全回复
フェニックスの尾+ラストエリクサ-	ファイナルフェニックス	我方全体战斗不能回复和HP全回复
毒消し+ポ-ション	万能药	我方一人全部异常状态恢复
万能药+ポ-ション	オ-ルキュア-	我方全体全部异常状态恢复
魔除药+ポ-ション	ウルトラキュア-	我方全体HP和全体全部异常状态回复
やすもの手榴弹+ポ-ション	パイナップル	敌方全体无属性伤害
手榴弹+ポ-ション	ポテトマッシャ-	敌方全体无属性伤害
L爆弹+ポ-ション	クラスタ-ボム	敌方全体无属性伤害
至高の魔石+ポ-ション	ス-パ-ノヴァ	敌方全体无属性伤害
睡眠手榴弹+ポ-ション	ブラスタ-マイン	敌方全体无属性伤害
金の砂时计+ポ-ション	ハザ-ドシエル	敌方全体无属性伤害
ボムのかけら+ポ-ション	ヒ-トバスタ-	敌方全体火属性伤害×3
ボムの魂+ポ-ション	ファイアスト-ム	敌方全体火属性伤害×3
炎の魔石+ポ-ション	バ-ニングソウル	敌方全体火属性伤害×4
ボムのかけら+睡眠手榴弹	ヘルファイア	敌方全体火属性伤害×3和暗黑效果
炎の魔石+睡眠手榴弹	アバドンフレイム	敌方全体火属性伤害×3和暗黑效果
南极の风+ポ-ション	コ-ルドスノ-	敌方全体冰属性伤害×3
北极の风+ポ-ション	アイスブリザ-ド	敌方全体冰属性伤害×3
冷气の魔石+ポ-ション	ウインタ-スト-ム	敌方全体冰属性伤害×4
南极の风+睡眠手榴弹	ハザ-ドアイス	敌方全体冰属性伤害×3和睡眠效果
冷气の魔石+睡眠手榴弹	コキュ-トス	敌方全体冰属性伤害×3和睡眠效果
电气玉+ポ-ション	サンダ-ボルト	敌方全体雷属性伤害×3
落雷玉+ポ-ション	ロ-リングサンダ-	敌方全体雷属性伤害×3
雷の魔石+ポ-ション	ライトニングボルト	敌方全体雷属性伤害×4
电气玉+睡眠手榴弹	エレキショック	敌方全体雷属性伤害×3和石化效果
雷の魔石+睡眠手榴弹	ブラストサンダ-	敌方全体雷属性伤害×3和石化效果
鱼のウロコ+ポ-ション	ウォ-タ-フォ-ル	敌方全体水属性伤害×3
龙のウロコ+ポ-ション	フラッシュフラッド	敌方全体水属性伤害×3
水の魔石+ポ-ション	タイダルウエ-ブ	敌方全体水属性伤害×4
鱼のウロコ+睡眠手榴弹	アクアトキシン	敌方全体水属性伤害×3和沉默效果
水の魔石+睡眠手榴弹	ダ-クネスレイン	敌方全体水属性伤害×3和沉默效果
黑の魔石+ポ-ション	ネガバ-スト	敌方全体HP1/2伤害
ツインスタ-ズ+ポ-ション	ブラックホ-ル	敌方全体HP1/4伤害
黑の魔石+睡眠手榴弹	ト-ルボ-イ	敌方全体HP1/2伤害+防御力・魔法防御下降（3阶段）效果
ツインスタ-ズ+睡眠手榴弹	グランドスラム	敌方全体HP1/4伤害+防御力・魔法防御下降（5阶段）效果
圣水+ポ-ション	ア-クエンジエル	敌方全体圣属性伤害×8
圣水+炎の魔石	ホワイトホ-ル	敌方全体圣属性伤害×8
チョコボの尾+ポ-ション	チョコボの羽	我方全体ヘイスト效果
月のカ-テン+ポ-ション	ウォ-ル	我方全体シエル・プロテス效果
星のカ-テン+ポ-ション	ハイウォ-ル	我方全体シエル・プロテス・リフレク效果
チョコボの羽+ポ-ション	ファイナルウォ-ル	我方全体シエル・プロテス・リフレク・ヘイスト效果
体力の药+ポ-ション	メガバイタルW	我方全体最大HP2倍
魔力の药+ポ-ション	メガメンタルW	我方全体最大MP2倍
体力の秘药+ポ-ション	メガミックスW	我方全体最大HP和最大MP2倍
魔力の泉+ポ-ション	命の泉	敌方一体HP・MP吸收伤害
体力の药+魔力の药	命の海	敌方一体HP・MP吸收伤害
英雄の药+ポ-ション	英雄の药	我方一人无敌状态
ダ-クマタ-+ポ-ション	圣战の药	我方全体无敌状态

クリ-チャ-捕获列表

第1页

名称	种族	网	章节	场所
サレット	ヘルム	S/SP	Story Lv.1~2	ビサイド岛・ジョゼ寺院・マカラ-ニャの森
ビコケット	ヘルム	S/SP	Story Lv.1~2	雷平原・ガガゼト山
バ-ビュ-ト	ヘルム	S/SP	Story Lv.3~4	ビサイド岛
		S/SP	Story Lv.3~5	ミヘン街道・幻光河・マカラ-ニャの森・雷平原
		SP	Story Lv.3~5	雷平原(发现新たな洞窟后)
ア-メット	ヘルム	S/SP	Story Lv.2~5	雷平原
		SP	Story Lv.5	雷平原(发现新たな洞窟后)
バシネット	ヘルム	S/SP	Story Lv.3~5	ガガゼト山
ヘビ-サレット	ヘルム	L/SP	Story Lv.5	ビ-カネル砂漠(サボテンダ-の穴出现后)
ダイブベッカ-	鸟	S/SP	Story Lv.1	ミヘン街道・ナギ平原
イ-グル	鸟	S/SP	Story Lv.2	ナギ平原
		S/SP	Story Lv.2~5	ミヘン街道
		S	Story Lv.3~4	ナギ平原
ファルコン	鸟	S/SP	Story Lv.3~5	ビ-カネル砂漠
		SP	Story Lv.5	ビ-カネル砂漠(サボテンダ-の穴出现后)

第2页

名称	种族	网	章节	场所
ブル-プリン	プリン	S/SP	Story Lv.1	幻光河
		S/SP	Story Lv.1~4	ビサイド岛
イエロ-プリン	プリン	S/SP	Story Lv.2~5	ベベル
		S/SP	Story Lv.3~5	ガガゼト山
		SP	Story Lv.5	ベベル(发现隐された迷宫后)
ベ-ルプリン	プリン	S/SP	Story Lv.1~2	ミヘン街道・ガガゼト山
ホワイトプリン	プリン	S/SP	Story Lv.2~5	幻光河・ベベル
		S/SP	Story Lv.3~5	マカラ-ニャの森
レッドプリン	プリン	M/SP	Story Lv.3~4	ビサイド岛
ブラックプリン	プリン	L/SP	Story Lv.5	ナギ平原(发现遗迹の奥后)
ブルブレア	植物	M/SP	Story Lv.1~2	ビサイド岛・ミヘン街道
レウコフィア	植物	M/SP	Story Lv.3~5	ナギ平原
		SP	Story Lv.5	ナギ平原(发现遗迹の奥后)
セフアロタス	植物	M/SP	Story Lv.3~5	ビサイド岛・ガガゼト山

第3页

名称	种族	网	章节	场所
黄のエレメンタル	エレメンタル	S/SP	Story Lv.1~2	ガガゼト山
白のエレメンタル	エレメンタル	S/SP	Story Lv.1~2	ザナルカンド遗迹
赤のエレメンタル	エレメンタル	S/SP	Story Lv.3~5	キ-リカ岛・マカラ-ニャの森・雷平原
		SP	Story Lv.5	雷平原(发现新たな洞窟后)
金のエレメンタル	エレメンタル	S/SP	Story Lv.1~2	ジョゼ寺院・マカラ-ニャの森・雷平原
青のエレメンタル	エレメンタル	S/SP	Story Lv.3~5	マカラ-ニャの森・雷平原
		SP	Story Lv.5	雷平原(发现新たな洞窟后)
暗のエレメンタル	エレメンタル	S/SP	Story Lv.5	ビサイド岛
黑のエレメンタル	エレメンタル	M/SP	Story Lv.5	ベベル(隐された迷宫40层通过后)
ボリスパイダ-	蜘蛛	L	Story Lv.1~5	ガガゼト山
アラ-ネア	蜘蛛	L	Story Lv.5	ベベル(隐された迷宫20层通过后)

第4页

名称	种族	网	章节	场所
コヨ-テ	狼	S/SP	Story Lv.1~2	ビサイド岛
		SP	Story Lv.3~4	ビサイド岛
ワイルドウルフ	狼	S/SP	Story Lv.1~2	ビ-カネル砂漠・ナギ平原
		S	Story Lv.3~4	ビ-カネル砂漠(サボテンダ-の穴出现后)
キラ-ハウンド	狼	S/SP	Story Lv.1~2	ビ-カネル砂漠
ホワイトファング	狼	S/SP	Story Lv.1~2	ガガゼト山
			Story Lv.5	ガガゼト山
カニス・マヨル	狼	S/SP	Story Lv.3~5	ビ-カネル砂漠
		SP	Story Lv.5	ビ-カネル砂漠(サボテンダ-の穴出现后)
ルプス	狼	S/SP	Story Lv.3~5	キノコ岩街道・ガガゼト山
ティンダロス	狼	S/SP	Story Lv.5	ビサイド岛・ジョゼ寺院(进入异界以后)
クア-ル	クア-ル	M/SP	Story Lv.1~2	ナギ平原
		M/SP	Story Lv.1~4	ビサイド岛
クイ-ンクア-ル	クア-ル	M/SP	Story Lv.3~4	キ-リカ岛
		SP	Story Lv.5	キ-リカ岛

第5页

名称	种族	网	章节	场所
ゲッコ-	トカゲ	S/SP	Story Lv.1~2	ザナルカンド遗迹
アガマ	トカゲ	S/SP	Story Lv.1~2	幻光河
		S/SP	Story Lv.1~5	ジョゼ寺院
		SP	Story Lv.1~5	ジョゼ寺院(进入异界以后)
スキンク	トカゲ	S/SP	Story Lv.2~5	ベベル
		S/SP	Story Lv.3~5	ジョゼ寺院
		S/SP	Story Lv.5	ジョゼ寺院(进入异界以后)
		S/SP	Story Lv.5	ベベル(发现隐された迷宫后)

名称	种族	网	章节	场所
アノ-ル	トカゲ	S/SP	Story Lv.1～5	ザナルカンド遺迹
		S/SP	Story Lv.3～5	雷平原
		SP	Story Lv.5	雷平原(发现新たな洞窟后)
ア-ケオシリス	トカゲ	S/SP	Story Lv.3～5	キノコ岩街道・幻光河・ジョゼ寺院
		SP	Story Lv.3～5	ジョゼ寺院(进入异界以后)
ラセルタ	トカゲ	S	Story Lv.5	ベベル(发现隐された迷宫后)
シャンタク	巨鸟	L	Story Lv.1～2	ミヘン街道
ズ-	巨鸟	L	Story Lv.1～5	ビ-カネル砂漠
		L	Story Lv.3～5	ミヘン街道
ルフ	巨鸟	L	Story Lv.2～5	ガガゼト山

第6页

名称	种族	网	章节	场所
バイトワスプ	蜂	S/SP	Story Lv.1～2	キ-リカ島・ジョゼ寺院
		S	Story Lv.2～4	ナギ平原
ビアシングバグ	蜂	S/SP	Story Lv.3～5	キ-リカ島・ジョゼ寺院・雷平原
		S/SP	Story Lv.5	雷平原(发现新たな洞窟后)
		SP	Story Lv.5	ジョゼ寺院(进入异界以后)
アサシンビ-	蜂	S/SP	Story Lv.3～5	ビ-カネル砂漠砂漠
ベスパ	蜂	S/SP	Story Lv.2～5	ナギ平原
		S/SP	Story Lv.3～5	ガガゼト山
		SP	Story Lv.5	ナギ平原(发现遺迹の奥后)
ワスプウィ-ン	蜂	L/SP	Story Lv.5	ビ-カネル砂漠(サボテンダ-の穴出现后)
ア-リマン	邪眼	S/SP	Story Lv.1	ナギ平原・ガガゼト山
		S/SP	Story Lv.2	ナギ平原・ガガゼト山
		S/SP	Story Lv.5	ナギ平原・ガガゼト山
フライアイ	邪眼	S/SP	Story Lv.1	ビ-カネル砂漠
		S/SP	Story Lv.1～2	ミヘン街道
バ-ティゴ	邪眼	S/SP	Story Lv.2	ベベル
		S/SP	Story Lv.3～5	マカラ-ニャの森
デスゲイズ	邪眼	S/SP	Story Lv.3～5	ガガゼト山

第7页

名称	种族	网	章节	场所
ナスホルン	ホ-ンズ	M/SP	Story Lv.1～2	ナギ平原
		M/SP	Story Lv.1～5	ザナルカンド遺迹
クアトロホ-ン	ホ-ンズ	M/SP	Story Lv.1～2	ミヘン街道・幻光河
			Story Lv.1～2	ミヘン街道・幻光河
バリ-ヴアルバ	ホ-ンズ	M/SP	Story Lv.3～5	幻光河・雷平原・ガガゼト山
		SP	Story Lv.5	雷平原(发现新たな洞窟后)
レッサ-ドレイク	ドレイク	M/SP	Story Lv.1～2	雷平原
		M/SP	Story Lv.2～5	ビ-カネル砂漠
		SP	Story Lv.5	ビ-カネル砂漠(サボテンダ-の穴出现后)
スパインドレイク	ドレイク	M/SP	Story Lv.3～5	キノコ岩街道・ガガゼト山
ボルトドレイク	ドレイク	M/SP	Story Lv.1～2	ビ-カネル砂漠
		M/SP	Story Lv.2～5	雷平原
		M/SP	Story Lv.5	雷平原(发现新たな洞窟后)
グレ-トドレイク	ドレイク	M/SP	Story Lv.3～5	ジョゼ寺院・ガガゼト山
		SP	Story Lv.5	ジョゼ寺院(进入异界以后)
エルダ-ドレイク	ドレイク	M/SP	Story Lv.5	ベベル(发现隐された迷宫后)
鉄巨人	巨人	M/SP	Story Lv.1～2	ビサイド島・ミヘン街道

第8页

名称	种族	网	章节	场所
ボム	ボム	M/SP	Story Lv.1～2	ガガゼト山
デトネイタ-	ボム	M/SP	Story Lv.3～5	ベベル
ボルケ-ノ	ボム	M/SP	Story Lv.5	ビサイド島
ギガ-ス	巨人	M/SP	Story Lv.3～5	ガガゼト山
ガグ	巨人	M/SP	Story Lv.5	ジョゼ寺院(进入异界以后)
フリムスルス	巨人	M/SP	Story Lv.1～2	ビ-カネル砂漠
			Story Lv.5	ビ-カネル砂漠
タコ-バ	ブレ-ド	M/SP	Story Lv.1～2	幻光河・ガガゼト山
			Story Lv.5	幻光河・ガガゼト山
バロング	ブレ-ド	M/SP	Story Lv.3～5	ベベル
		SP	Story Lv.5	ベベル(发现隐された迷宫后)
キングタコ-バ	ブレ-ド	L/SP	Story Lv.5	ビ-カネル砂漠(サボテンダ-の穴出现后)

第9页

名称	种族	网	章节	场所
イビリタケ	キノコ	S/SP	Story Lv.1～5	キノコ岩街道
ヤマイタケ	キノコ	S/SP	Story Lv.3～5	ミヘン街道・ザナルカンド遺迹
アヤメタケ	キノコ	S	Story Lv.5	ベベル(发现隐された迷宫后)
イビリスギタケ	キノコ	M/SP	Story Lv.5	ビ-カネル砂漠(サボテンダ-の穴出现后)
プロトキマイラ	キマイラ	M/SP	Story Lv.1～2	ミヘン街道・ガガゼト山
		M/SP	Story Lv.1～5	幻光河
ゴ-キマイラ	キマイラ	M/SP	Story Lv.3～5	マカラ-ニャの森・ガガゼト山
		M/SP	Story Lv.5	雷平原
ククルカン	妖蛇	M/SP	Story Lv.2	ベベル
グクマッツ	妖蛇	M/SP	Story Lv.3～5	キノコ岩街道・雷平原・ビ-カネル砂漠・ザナルカンド遺迹
		SP	Story Lv.5	雷平原(发现新たな洞窟后)
		SP	Story Lv.5	ビ-カネル砂漠(サボテンダ-の穴出现后)
チャク	妖蛇	L	Story Lv.5	ベベル(隐された迷宫99层通过后)
		SP	Story Lv.5	

第10页

名称	种族	网	章节	场所
ヘビマシンガン	火蛇	S/SP	Story Lv.1	グアドサラム
		S	Story Lv.2～5	グアドサラム
ショットバイソン	火蛇	S/SP	Story Lv.1	グアドサラム
		S	Story Lv.2～5	グアドサラム
キャノンバイパ-	火蛇	S/SP	Story Lv.2～5	グアドサラム
ガトリングコブラ	火蛇	S/SP	Story Lv.2～5	グアドサラム
トンベリ	トンベリ	S	Story Lv.1～5	キノコ岩街道
メガトンベリ	トンベリ	M	Story Lv.5	ベベル(发现隐された迷宫后)
オチュ-	オチュ-	L	Story Lv.1～2	雷平原
あばれオチュ-	オチュ-	L	Story Lv.3～5	ザナルカンド遺迹
			Story Lv.5	ザナルカンド遺迹
ねぼけオチュ-	オチュ-	L	Story Lv.2～5	キノコ岩街道

第11页

名称	种族	网	章节	场所
クリ-パ-	地虫	S	Story Lv.5	ミヘン街道(发现ふしぎな洞窟后)
ハガ-バグ	地虫	S	Story Lv.5	ミヘン街道(发现ふしぎな洞窟后)
ヘキサフィ-ト	地虫	S	Story Lv.5	ミヘン街道(发现ふしぎな洞窟后)
キングヴァ-ミン	地虫	M	Story Lv.5	ミヘン街道(发现ふしぎな洞窟后)
インセクトマザ-	地虫	M	Story Lv.5	ベベル(发现隐された迷宫后)
クリティカルバグ	地虫	M	Story Lv.5	ベベル(发现隐された迷宫后)
フレイムドラゴン	ドラゴン	L	Story Lv.1～4	ビサイド島
ザラマンデル	ドラゴン	L	Story Lv.5	雷平原(新たな洞窟以前)
ルブルムドラゴン	ドラゴン	L	Story Lv.5	ジョゼ寺院(进入异界以后)

第12页

名称	种族	网	章节	场所
サハギン	サハギン	S	Story Lv.1～4	ビサイド島島
サハギンプリンス	サハギン	S	Story Lv.5	ナギ平原(发现遺迹の奥后)
サハギンチ-フ	サハギン	L	Story Lv.5	ビサイド島 ビ-カネル砂漠砂漠(サボテンダ-の穴出现后)
ハイズオ	–	S	Story Lv.2～5	マカラ-ニャの森の森
ディ-プハイズオ	–	M	Story Lv.1～5	マカラ-ニャの森の森(ハイズオ解放后)
クシフアクティヌス	古代鱼	M	Story Lv.1～2	幻光河
ディニクチス	古代鱼	M	Story Lv.3～5	マカラ-ニャの森の森
ヒュ-ジゲル	–	M	Story Lv.1～5	マカラ-ニャの森の森、ナギ平原
バリアブルゲル	–	M	Story Lv.3～5	マカラ-ニャの森の森、ナギ平原

第13页

名称	种族	网	章节	场所
ザルワ-ン	邪鬼	S	Story Lv.3～5	ナギ平原
		S/SP	Story Lv.5	ナギ平原
		SP	Story Lv.5	ナギ平原(发现遺迹の奥后)
ワラン	邪鬼	S/SP	Story Lv.3	ナギ平原
		S/SP	Story Lv.3～5	幻光河
		S	Story Lv.4～5	ナギ平原
		SP	Story Lv.5	ナギ平原(发现遺迹の奥后)
アラ-スト	邪鬼	S/SP	Story Lv.5	ビサイド島・ジョゼ寺院(进入异界后)
		SP	Story Lv.5	ベベル(发现隐された迷宫后)
エルダ-ザルワ-ン	邪鬼	L/SP	Story Lv.5	ビ-カネル砂漠(サボテンダ-の穴出现后)
ホ-ント	邪鬼	M/SP	Story Lv.3～4	キ-リカ島・ジョゼ寺院
リッチ	邪鬼	M/SP	Story Lv.5	ジョゼ寺院(进入异界前)
トウ-ム	–	M	Story Lv.3～5	ジョゼ寺院(ジャヒ-解放后)
ドルメン	–	M	Story Lv.5	キ-リカ島(ジャヒ-解放后)
		M	Story Lv.5	ジョゼ寺院(ジャヒ-解放后)
モニュメント	–	M	Story Lv.5	ジョゼ寺院(进入异界以后)

第14页

名称	种族	网	章节	场所
デ-ヴア	–	M	Story Lv.3～5	キ-リカ島
アカ・マナフ	–	–	–	デ-ヴア解放后自动加入
アエ-シュマ	–	–	–	アカマナフ解放后自动加入
ジャヒ-	–	–	–	アエ-シエマ解放后自动加入
サボテンダ-	サボテンダ-	S	Story Lv.5	ビ-カネル砂漠(サボテンダ-の穴出现后)
ジャボテンダ-	サボテンダ-	L	Story Lv.5	ビ-カネル砂漠(サボテンダ-の穴出现后)
チョコボイ-タ-	イ-タ-	L	Story Lv.2～5	ミヘン街道
グロ-ブイ-タ-	イ-タ-	L	Story Lv.5	ナギ平原(发现遺迹の奥后)

第15页

名称	种族	网	章节	场所
ディフェンダ-	ア-マ-	L	Story Lv.1～2	キ-リカ島・雷平原
アイアンサイド	ア-マ-	L	Story Lv.3～5	キ-リカ島・ザナルカンド遺迹
ベビ-モス	ベビ-モス	L	Story Lv.1～2	ザナルカンド遺迹
フンババ	ベビ-モス	L	Story Lv.5	雷平原(发现新たな洞窟后)
テンタクルス	テンタクルス	M	Story Lv.3～5	マカラ-ニャの森
モルボル	モルボル	L	Story Lv.3～4	ビサイド島
		L	Story Lv.3～5	雷平原(发现新たな洞窟前)
モルボルグレ-ト	モルボル	L	Story Lv.5	ビサイド島
アダマンタイマイ	亀	L	Story Lv.1～5	ナギ平原
アダマント-タス	亀	L	Story Lv.5	ビサイド島

第16页

名称	种族	网	章节	场所
マキナレンジャ–	マキナ	S/SP	Story Lv.3～4	ミヘン街道
		SP	Story Lv.5	ミヘン街道
マキナハンタ–	マキナ	S/SP	Story Lv.2～5	ビ–カネル砂漠
		SP	Story Lv.5	ビ–カネル砂漠(サボテンダ–の穴出現后)
マキナソルジャ–	マキナ	S/SP	Story Lv.5	雷平原(发现新たな洞窟后)
マキナコマンダ–	マキナ	S/SP	Story Lv.5	雷平原(发现新たな洞窟后)
スカウトマキナ	マキナ	M/SP	Story Lv.3～5	ミヘン街道
ガ–ドマキナ	マキナ	M/SP	Story Lv.2～5	ビ–カネル砂漠
		SP	Story Lv.5	ビ–カネル砂漠(サボテンダ–の穴出現后)
アサルトマキナ	マキナ	M/SP	Story Lv.5	雷平原(发现新たな洞窟后)
キリングマキナ	マキナ	M/SP	Story Lv.5	雷平原(发现新たな洞窟后)

第17页

名称	种族	网	章节	场所
炮机兵13型	机兵	M/SP	Story Lv.2	ベベル
炮机兵62型	机兵	M/SP	Story Lv.3～5	ベベル
		SP	Story Lv.5	ベベル(发现隠された迷宫后)
袭机兵28型	机兵	M/SP	Story Lv.2	ベベル
袭机兵71型	机兵	M/SP	Story Lv.3～5	ベベル
		M/SP	Story Lv.5	キ–リカ岛
		SP	Story Lv.5	ベベル(发现隠された迷宫后)
99式机士	机兵	M/SP	Story Lv.2	ベベル
ゼロ式机士	机士	M/SP	Story Lv.1～5	ザナルカンド遗迹(キラ–ハウンド解放后)
マキナシュ–タ–	マキナ	L	Story Lv.3～5	ビ–カネル砂漠(サボテンダ–の穴出現前)
マキナストライク	マキナ	L	Story Lv.5	雷平原(发现新たな洞窟后)
マキナパンツァ–	マキナ	L	Story Lv.1～5	雷平原(ゼロ式机士解放后)

第18页

名称	种族	网	章节	场所
ロックマイマイ	マイマイ	L	Story Lv.1～5	幻光河
マウントマイマイ	マイマイ	L	Story Lv.5	ベベル(隠された迷宫60层通过后)
古のガ–ディアン	圣兽	L	Story Lv.2～5	ザナルカンド遗迹
アジ・ダハ–カ	圣兽	L	Story Lv.5	ベベル
アルテマウエポン	ウエポン	–	–	モニュメント解放后自动加入
オメガウエポン	ウエポン	–	–	魔界の扉优胜后可以令其加入
全てを舍てし者	ウエポン	L	Story Lv.5	ベベル(隠された迷宫99层通过后)

第19页

名称	种族	网	章节	场所
男战斗员	人间	S/SP	Story Lv.1	グアドサラム
		S	Story Lv.2	グアドサラム
上级男战斗员	人间	S/SP	Story Lv.2	グアドサラム
		S	Story Lv.3～5	グアドサラム
特级男战斗员	人间	S/SP	Story Lv.3～5	グアドサラム
女战斗员	人间	S/SP	Story Lv.1	グアドサラム
		S	Story Lv.2	グアドサラム
上级女战斗员	人间	S/SP	Story Lv.2	グアドサラム
		S	Story Lv.3～5	グアドサラム
特级女战斗员	人间	S/SP	Story Lv.3～5	グアドサラム
ウノ–	人间	SP	Story Lv.1～5	グアドサラム(二周目以后)
サノ–	人间	SP	Story Lv.1～5	グアドサラム(二周目以后)
ルブラン	人间	SP	Story Lv.1～5	グアドサラム(二周目以后)

第20页

名称	种族	网	章节	场所
ヤイバル	人间	SP	Story Lv.1～5	キノコ岩街道(进入封印の洞窟前)
ルチル	人间	SP	Story Lv.5	キノコ岩街道(青年同盟路线)
エルマ	人间	SP	Story Lv.2～5	キノコ岩街道(青年同盟路线)
バラライ	人间	SP	Story Lv.3～5	ベベル(影像“洞窟の悪梦”观看后以及继承该进度的场合)
ギップル	人间	SP	Story Lv.5	ジョゼ寺院(影像“洞窟の悪梦”观看后以及继承该进度的场合)
ヌ–ジ	人间	SP	Story Lv.5	キノコ岩街道(影像“洞窟の悪梦”观看后以及继承该进度的场合)
ガリク=ロンゾ	人间	SP	Story Lv.4～5	ガガゼト山
トレマ	人间	SP	Story Lv.5	ベベル(隠された迷宫99层通过后)
シ–モア	人间	S	–	异界杯(击败并取得优胜)

第21页

名称	种族	网	章节	场所
アニキ	人间	S	–	Creature Create教程中加入，クリ–チャ–全部解放时也会自动加入
ダチ	人间	SP	Story Lv.3	ビサイド岛・キ–リカ岛・ジョゼ寺院
		SP	Story Lv.4～5	ガガゼト山
最强シンラ君	人间	M	–	取得“最强シンラ君カップ”的优胜
ア–ロン	人间	S	–	异界杯(击败并取得优胜)
キマリ	人间	SP	Story Lv.1～5	ガガゼト山(二周目以后)
ル–ル–	人间	SP	Story Lv.1～5	ビサイド岛(二周目以后)
????	人间	S	–	异界杯(击败并取得优胜)
チョコボ	人间	S	Story Lv.1～5	ミヘン街道(发现ふしぎな洞窟之前)
		SP	Story Lv.1～5	ナギ平原(发现遗迹の奥之前)
シンラ君	–	–	–	完成クリ–チャ–事典后出现

魔物竞技场

レギュラ–カップ

开启条件	初期
出场队伍数量	8
参赛条件	无
优胜奖励	第一次：换装晶球“サイキッカ–”
	第二次：エクスポ–ション×4
	第三次：换装盘“进みゆくもの”
	第四次：エクスポ–ション×4
	第五次：エ–テル×8
	第六次：チタンバングル
	第七次：银の腕轮

※优胜奖励注明了次数的为固定奖励，继续挑战并获胜的奖品为随机出现。

レギュラ–カップハ–ド

开启条件	获得赛事レギュラ–カップ3次优胜
出场队伍数量	8
参赛条件	无
优胜奖励	第一次：パワ–リスト
	第二次：クロットカ–ド
	第三次：守りのヴエ–ル
	第四次：ミスリルの小手
	第五次：ミスリルバングル
	第六次：金の腕轮
	第七次：ハイパ–リスト
	第八次：タリスマン

ラ–ジカップ

开启条件	获得赛事レギュラ–カップハ–ド的优胜
出场队伍数量	16
参赛条件	无
优胜奖励	第一次：换装晶球“お祭り士”
	第二次：メガポ–ション×4
	第三次：メガフェニックス×4
	第四次：エリクサ–×2
	第五次：万能药×30

ラ–ジカップハ–ド

开启条件	获得赛事ラ–ジカップ3次优胜
出场队伍数量	16
参赛条件	无
优胜奖励	第一次：换装盘“いまわしき魔物”
	第二次：烈火の指轮
	第三次：极光の指轮
	第四次：天雷の指轮
	第五次：净水の指轮
	第六次：重力の指轮
	第七次：フォ–シ–ルド
	第八次：フォ–ハンド
	第九次：ラストエリクサ–

チョコボ杯

开启条件	在赛事ラ–ジカップハ–ド中战胜队伍“暴れ岛一代”并取得优胜
出场队伍数量	8
参赛条件	队伍中要有チョコボ
优胜奖励	第一次：ロイヤルクラウン
	第二次：チャンピオンベルト
	第三次：おまもり
	第四次：ミネルバビスチエ

サボテンダ–杯

开启条件	在赛事ラ–ジカップハ–ド中战胜队伍“アレク&アロヤ”并取得优胜
出场队伍数量	8
参赛条件	队伍中要有サボテンダ–
优胜奖励	第一次：パワ–グロ–ブ
	第二次：クリスタルの小手
	第三次：マジカルパウダ–
	第四次：誓いのヴエ–ル

青年同盟武斗会

开启条件	获得赛事ラ–ジカップ6次优胜
出场队伍数量	8
参赛条件	无
优胜奖励	第一次：换装晶球“きぐるみ士”
	第二次：フォ–ブレス
	第三次：守りの腕轮
	第四次：倍速の腕轮
	第五次：なにごともな～い

召唤兽杯

开启条件	8个召唤兽全部参战
出场队伍数量	8
参赛条件	无
优胜奖励	第一次：カイザ–ナックル
	第二次：クリスタルボ–ル
	第三次：换装盘“比类なきもの”

※部分魔物捕捉到之后，魔物人生会显示“战うために生きてる魔物だ！”字样，将其魔物人生提升2级后该字样会变为“祈り子のかけらをもつ魔物だ！”，此时将其解放可让对应的召唤兽参战，具体魔物所对应的召唤兽如下：

魔物名	对应的召唤兽
ホワイトプリン	シヴァ
アラ–ネア	アニマ
ジャボテンダ–	メ–ガス
クリティカルバグ	ヨウジンボウ
ヤマイタケ	ヴァルハ–レ
フレイムドラゴン	イフリ–ト
マキナストライク	イクシオン
アジ・ダハ–カ	バハム–ト

魔界の扉

开启条件	依次解放魔物デ–ヴァ、アカ・マナフ、アエ–シュマ、ジャヒ–、トウ–ム、ドルメン、モニュメント、アルテマウエポン
出场队伍数量	16
参赛条件	无
优胜奖励	アルテマウエポン和オメガウエポン选择其一成为同伴

※战斗失败会导致GAME OVER，记得存档。

魔界カップ

开启条件	获得赛事魔界の扉的优胜
出场队伍数量	16
参赛条件	无
优胜奖励	グロウエッグ/金のかみかざり/ソウルオブサマサ/アダマンタイト

最强シンラ君カップ

开启条件	魔界カップ开放时解放“アルテマウエポン”或“オメガウエポン”
出场队伍数量	16
参赛条件	无
优胜奖励	最强シンラ君成为同伴

※完成赛事后会变为魔界カップ，此时再次观看“オメガウエポン”的魔物人生后又会重新变为最强シンラ君カップ。

异界カップ

开启条件	获得最强シンラ君カップ以外所有赛事的优胜
出场队伍数量	8
参赛条件	无
优胜奖励	第一次：ラグナロク
	第二次：成功の秘诀
	第三次：属性王
	第四次：アイアンデュ–ク

全饰品资料

名称	作用
アイアンバングル	HP增加20%
チタンバングル	HP增加40%
ミスリルバングル	HP增加60%
クリスタルバングル	HP增加100%
银の腕轮	MP增加40%
金の腕轮	MP增加60%
ルーンの腕轮	MP增加100%
リストバンド	攻击力增加10
パワーリスト	攻击力增加20
ハイパーリスト	攻击力增加30
パワーグローブ	攻击力增加40
カイザーナックル	攻击力增加50
ミスリルの小手	防御力增加20
ダイヤの小手	防御力增加40
クリスタルの小手	防御力增加60
アミュレット	魔力增加10
タロットカード	魔力增加20
タリスマン	魔力增加30
マジカルパウダー	魔力增加40
クリスタルボール	魔力增加50
守りのヴエール	魔法防御增加20
神秘のヴエール	魔法防御增加40
誓いのヴエール	魔法防御增加60
ガントレット	攻击力、防御力增加5
マッスルベルト	攻击力、防御力增加10
ブラックベルト	攻击力、防御力增加20
チャンピオンベルト	攻击力、防御力增加40
ティアラ	魔力、魔法防御增加5
サークレット	魔力、魔法防御增加10
ヒップノクラウン	魔力、魔法防御增加20
ロイヤルクラウン	魔力、魔法防御增加40
おまもり	运增加100
アダマンタイト	随时プロテス&シエル状态、HP+100%、防御力+120、魔法防御+120、すばやさ-30
アイアンデューク	全能力大幅上升
死の冲击	攻击追加即死效果
石化の冲击	攻击追加石化效果
眠りの冲击	攻击追加睡眠效果
沉默の冲击	攻击追加沉默效果
暗黑の冲击	攻击追加暗黑效果
毒の冲击	攻击追加毒效果
混乱の冲击	攻击追加混乱效果
怒りの冲击	攻击追加バーサク效果
迟れの冲击	攻击追加スロウ效果
停止の冲击<	攻击追加ストップ效果
天使のイヤリング	防御即死效果
金のアンクレット	防御石化效果
ねじりはちまき	防御睡眠效果
ホワイトケープ	防御沉默效果
银ぶちメガネ	防御暗黑效果
星のペンダント	防御毒效果
黑のチョーカー	防御混乱效果
やすらぎのポプリ	防御バーサク效果
魔よけのおふだ	防御カーズ效果
お气に入り	防御着がえたい效果
真珠のネックレス	防御经验值0效果
きれいなガラス玉	防御スロウ效果
光るトンボ玉	防御ストップ效果
ビーズのブローチ	防御沉默、暗黑效果
ガラスのバックル	防御毒、睡眠效果
妖精のピアス	防御混乱、バーサク效果
休まずのワッペン	防御スロウ、ストップ效果
セーフティビット	防御石化、即死效果
リボン	防御所有异常状态
なにごともな～い	防御所有异常状态，不过自带スロウ效果
ウォールリング	濒死时プロテス&シエル状态
リジエネリング	濒死时リジエネ状态
ヘイストリング	随时ヘイスト状态
月の腕轮	随时シエル状态
光の腕轮	随时プロテス状态
星の腕轮	随时リフレク状态
守りの腕轮	随时プロテス&シエル状态
回复の腕轮	随时リジエネ状态
倍速の腕轮	随时ヘイスト状态
剑技の心得	随时能使用战士的"剑技"
奥义の心得	随时能使用サムライ的"奥义"
あばれるの心得	随时能使用バーサーカー的"あばれる"
妖术の心得	随时能使用ダークナイト的"妖术"
黑魔法の心得	随时能使用黑魔导士的"黑魔法"
白魔法の心得	随时能使用白魔导士的"白魔法"
剑技の真髓	剑技的准备时间缩短40%
奥义の真髓	奥义的准备时间缩短40%
あばれるの真髓	あばれる的准备时间缩短40%
妖术の真髓	妖术的准备时间缩短40%
白魔法の真髓	白魔法的准备时间缩短40%，并且可以使用アスピル（妖术）
黑魔法の真髓	黑魔法的准备时间缩短40%，并且可以使用アスピル（妖术）
ダッシューズ	战斗开始时最先行动，并且可以使用ヘイスト（白魔法）
金のかみかざり	MP消费1/2
ソウルオブサマサ	MP消费2倍，魔法效果提升
ミネルバビスチェ	MP和魔力大幅上升，咏唱速度变快，不过无法获得经验值
キューソネコカミ	濒死时自动行动，自带スロウ效果，攻击和回复的数值必定为9999
ラグナロク	不消耗MP
エンタープライズ	HP限界突破
インビンシブル	伤害限界突破
炎の一闪	攻击追加火属性
炎の指轮	火属性伤害减半
炎神の指轮	火属性伤害无效
烈火の指轮	火属性伤害吸收
冰の一闪	攻击追加冰属性
冰の指轮	冰属性伤害减半
冰神の指轮	冰属性伤害无效
极光の指轮	冰属性伤害吸收
雷の一闪	攻击追加雷属性
雷の指轮	雷属性伤害减半
雷神の指轮	雷属性伤害无效
天雷の指轮	雷属性伤害吸收
水の一闪	攻击追加水属性
水の指轮	水属性伤害减半
水神の指轮	水属性伤害无效
净水の指轮	水属性伤害吸收
重力の指轮	重力属性伤害无效
炎と冰の闪光	攻击追加火、冰属性
炎と冰の指轮	火、冰属性伤害吸收
雷と水の闪光	攻击追加雷、水属性
雷と水の指轮	雷、水属性伤害吸收
フォーハンド	普通攻击和部分技能追加炎、冰、雷、水属性
フォーリング	炎、冰、雷、水属性伤害减半
フォーシールド	炎、冰、雷、水属性伤害无效
フォーブレス	吸收炎、冰、雷、水属性伤害
属性王	吸收全属性伤害
グロウエッグ	获得AP3倍
タマのすず	移动时HP回复
ウィザードブレス	移动时MP回复
退魔の腕轮	不遇敌
敌よせの腕轮	遇敌率上升
なやましげな香水	移动时HP、MP回复，能力提升
血ぬられた……	自动毒、バーサク状态，HP-40%、MP-40%、攻击力+60、魔力-50、魔法防御-50
しぼりだす……	自动毒、ヘイスト状态，HP-40%、魔力+80、防御力-20
成功の秘诀	HP+100%、MP+100%、运+100，获得AP、获得金钱、获得金钱、使用道具的效果等均为两倍

Last Mission

这部分独立于本篇之外，玩家可以跳过本篇直接攻略这个模式。该模式下玩法和本篇有较大区别，玩家的目的是爬上80层高塔，完成80层后还可以获得相关的奖杯，不过可惜的是本模式没有二周目的设定。相比较本篇，Last Mission的玩法还是很丰富的，特别是喜欢迷宫式探索的玩家们千万不要跳过哦！

游戏基本操作

键位	作用
方向键/左摇杆	角色移动
左摇杆	拉近、转动视角
○	通常攻击/确定
□	选择射程内的目标，配合方向键为快速回转
△	菜单
×	取消
L	左转
R	右转
SELECT	配合×键为原地待机跳过当前回合
START	暂停

基本菜单一览

名称	作用
アイテム	查看/使用道具
ドレスアップ	查看/更换当前持有的换装晶球
アビリティ	使用当前装备的换装晶球技能
足元	调查脚下可以拾取的道具，部分道具在包囊满的情况下可以调查后就地使用
せいとん	整理当前包囊里的道具
ステータス	查看当前玩家的状态
コンフィグ	更改基本设置



游戏的基本玩法

该模式的玩法和本篇大不相同，类似"《风来的西林》系列"，玩家需要在被划分为格子的迷宫中探索。每行动一次就会消耗一个回合，敌人同样也会行动，玩家的目的是在迷宫中探索并找到下一层的电梯，进入更高的阶层。整个迷宫一共80层，想要到达最高层，必须在迷宫中不断地提升实力才行。

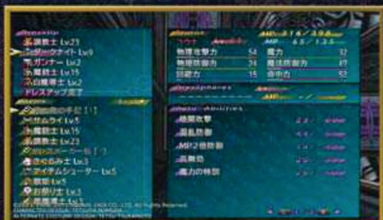


角色的等级和状态

角色的等级通过打倒敌人后获得EXP来提升，等级提升后会随机增加所有的基本能力，MP的上限也受玩家的等级影响。另外，还有特殊的药在饮用后也可以直接提升角色的等级，这些药一般都比较难获得，一旦看到的话推荐立刻使用。

换装晶球

和本篇一样，玩家可以在Last Mission中使用除本篇三位女主角特殊换装外的所有换装晶球，只不过换装晶球的使用方法和效果与本篇有很大区别。Last Mission中每种换装晶球一开始都有机会取得，取得后即可装备。每个换装晶球只有3个技能，3个技能又分为主职业专用技能和通用技能。玩家一次最多能装备5个换装晶球，而装备的第一个换装晶球即是玩家的主职业，后面几个则为副职业，主职业可以使用换装晶球的所有技能，副职业则只能使用通用技能。换装晶球和角色一样也有等级之分，通过合成的方法可以将同职业的换装晶球进行升级，等级会相加，这一点要和角色升级的概念区别开。换装晶球都有单独的HP和能力，可通过升级得到提升。作为主职业时就能显示出当前换装晶球的能力和HP，副职业则会增加该晶球一定的HP和一半能力给玩家。Last Mission中没有防具的概念，玩家受到攻击会削减当前主职业换装晶球的HP，削减到0的话晶球会被破坏，并自动更换下一个换装晶球，如果没有晶球的话玩家就会处于无保护的裸奔状态了。



全换装晶球解析及技能一览

ガンナ-

ガンナ-的命中率和物防较高，可以使用远距离射击，对付空中的敌人有优势，攻击不容易Miss，再加上攻击距离为远程，安全性较高。但物攻和魔防较低，HP是所有换装晶球里最低的，不升级的话中期就很容易被敌人一击必杀。技能方面大部分都是远程攻击，みだれうち的威力可以通过回合数累计，但实际等待时间太长，难以发挥威力；魔物贯通弹是为数不多的复数攻击技能，实用性较高，可算是ガンナ-真正的主力技能。ガンナ-可组合出的被动技能中，绝对命中、混乱防御和炎无效比较实用，其他的就比较鸡肋了。



技能名称	属性	消耗MP	效果
みだれうち（主职业专用）	物理	6	根据回合的持续数来增加攻击次数，使用后需要冷却一定时间
クロスショット	物理	4	攻击自身四周3格距离内的目标
魔物贯通弹	物理/魔法	4	正面距离为3格的贯通射击

白魔导士

白魔导士升级时魔力、物防和回避率会上升，但物防和命中率依旧较低。白魔导士的魔力很不俗，惟一的一招攻击魔法ホ-リ-配合高魔力能够制造很高的伤害，同级的情况下打杂兵几乎都是一击必杀。但消耗MP过高是个问题，需要被动技能来控制和回复，且这招只能为主职业时才能使用。白魔导士还会异常状态恢复和HP大回复魔法，回复量非常高，也是游戏中为数不多的回复手段之一，用来当副职业很实用，几乎是全程必装备的换装晶球之一。白魔导士可以组合出ダメ-ジ1/2和魔力の特训等被动技能，其中就数这两个实用度较高，炎无效的被动技能在特定的层数也能派上用场。



技能名称	属性	消耗MP	效果
ホ-リ-（主职业专用）	魔法	8	射程为3格的对敌单体圣属性魔法
ケアルガ	魔法	5	回复大量HP
エスナ	无属性	4	自身的毒、暗黑、MP消费2倍、混乱异常状态恢复

黑魔导士

该职业魔力的成长是最高的。相较于本篇，物防和魔防要高一些，一定程度上弥补了生存能力差的缺点，但HP的成长依旧不高，必须要有回复技能支持。技能方面，黑魔导士的主力属性魔法会根据使用的角色发生变化，其中ユウナ是炎属性、リュック是雷属性、パイン则是冰属性，由于只能使用单个属性，实战中遇到对应属性吸收的敌人时就会比较麻烦（除非玩家用歌姬的技能来换人）。通用魔法中的アルテマ是对全屏的强力魔法，バイオ是对单体的毒属性攻击，没有实际伤害。アルテマ虽然无属性且伤害高，但消耗MP也是全职业中数一数二的，没有MP回复的支持很快就会见底。黑魔导士作为主职业的话，持久作战力和生存力没有暗黑骑士或调教士强，因此还是推荐作为副职业。黑魔导士被动技能中的だんだんMP回复很实用，探索必备，剩下的雷无效和魔防の特训可以根据情况切换。

技能名称	属性	消耗MP	效果
アルテマ	魔法	18MP	对当前房间内所有敌人的魔法伤害
ファイガ（ユウナ专用）	魔法	4	射程为3格的对敌单体炎属性大伤害
サンダガ（リュック专用）	魔法	4	射程为3格的对敌单体雷属性大伤害
ブリザガ（パイン专用）	魔法	4	射程为3格的对敌单体冰属性大伤害
バイオ	无属性	4	射程为1格的对敌单体毒属性攻击



アイテムシュ-タ-

魔法攻防能力以及命中率较高，加上自身和ガンナ-一样普通攻击为远距离，使用起来安全性相对要高一些。但缺点也很明显，HP和物攻明显不够，被敌人近身的话非常危险，中后期远距离攻击敌人也要磨上好久，敌人一多的话就非常麻烦了，不适合当长期的主职业。アイテムシュ－タ－的攻击技能很鸡肋，两个攻击技能都要消耗道具才能造成伤害，到后期一般也不会有玩家舍得拿自己手上或场地内的道具去攻击敌人。惟一有用的アイテムエスナ可以解除道具的诅咒和炸弹状态，在部分时候能派上用场。アイテムシュ－タ－组合的技能当中只有绝对命中和魔防の特训较为有用，总体算是实用度较低的职业。



技能名称	属性	消耗MP	效果
アイテムキャノン（主职业专用）	物理/魔法	2	投掷道具攻击前方3格内的敌人，稀有度越高所造成的伤害越大
アイテム地雷	物理/魔法	3	破坏房间内的道具对房间内所有敌人造成伤害，每有一个道具造成一次伤害，道具的稀有度越高伤害越大
アイテムエスナ	无属性	3	解除道具的咒い和BOM状态

ダ-クナイト

这是中期以后的主力职业之一。首先其自身的物攻和魔力成长都极高，无论是用自身的技能还是副职业的魔法效果都不俗，再加上不错的HP成长，晶球等级提升起来后生存能力在所有职业中名列前茅。另外，ダ－クナイト最大的优势在于两个攻击型技能暗黒剣和暗黒の空范围都极大，威力也相当不俗，且两个技能一个物理一个魔法，即使没有副职业的魔法支持，对付魔法弱点型敌人也不会束手无策。之所以说中后期才能成为主力，原因在于这两个技能使用时消耗的是玩家的HP而不是MP，且消耗量是固定的（注意消耗的是玩家自身的HP，不是换装晶球的HP，所以在不存在使用技能后自身处于危险状态一说），因此在玩家等级没提升起来前，用两次就得进行回复，不过只要等HP提升到200左右就可以大胆地放开用了，副职业只要有个白魔导士基本不用担心HP消耗大的问题。惟一要说缺点，就是物防稍微偏低，注意回复即可。暗黑骑士可以组合出的被动技能中大部分效果都很实用，特别是だんだんMP回复、暗黒攻击和混乱防御，在攻关过程中都是必须要用得到的。



技能名称	属性	消耗MP	效果
暗黒剣（主职业专用）	物理	40	消耗HP给予一定范围内所有敌人伤害
暗黒の空	魔法	80	消费HP随机给予全房间的敌人大幅伤害
死の宣告	无属性	5	消耗HP让3格内的目标进入死の宣告状态

シ-フ

シ－フ的普通攻击虽然是二连击，但实际上每一击的威力只有正常攻击力的一半。シ－フ的回避率和命中率是所有职业中最高的，攻击时一般不会出现Miss的情况。技能中，ワナ发现是非常实用的辅助技能，可以让当前层所有的陷阱显示出来，后期如果作为常用职业的话实用度很高，否则一个诅咒和掉落的陷阱有可能让玩家读档重来。另外，アイテム盗む也是为数不多的偷盗技能，创始者身上的一些强力装饰品要用该技能进行偷取。シ－フ的缺点很明显，攻击力极低，HP也很难提升，技能全是辅助型的，不适合用来当主职业。シ－フ可以组合出的被动技能中，物防的特训以及ワナよけ是比较实用的，前者可以增加升级时提升物防的概率，后者可以让玩家在探索中无视陷阱，对后期探索的辅助效果显而易见。



技能名称	属性	消耗MP	效果
ワナ发现（主职业专用）	无属性	5	显示当前房间内的所有陷阱
アイテム盗む	无属性	3	盗取1名敌人的道具
影しばり	物理	3	使3格内的1名敌人无法移动

魔铳士

魔铳士的基础能力中，魔力和物攻成长都不错，魔防也较高，但物防和HP就有点不耐看了，实战中晶球等级不高的话很容易被打成濒死状态，不过好在有3格的射程可以多少增加些安全性。如果单看魔铳士可以使用的技能的话，当之无愧会成为最强的主职业，但实际上魔铳士并没有那么强的能力。敌の技を夺う一共可以抽取9种不同的技能，效果从回复、辅助到攻击一应俱全，其中还包含了诀别の深渊这种超大范围的强力攻击技，除60层以上的个别敌人外，都具有一击必杀的威力，效果绝对出众，但释放时只限主职业为魔铳士使用。并且和本篇不同的是技能并不是抽一次就能永久使用，而是变成了抽几次用几次，且技能最多能容纳8个，连不同技能每种存一个都不够，部分敌人的技能还不是必定能抽到，因此持久作战能力大打折扣，这也是魔铳士无法成为最强主职业的重要原因。好在该模式下几乎所有敌人都能抽到技能，不会长时间处于没技能用的状态。魔铳士最后一个技能对空弹对空中敌人有特效，对付一些会死の宣告的敌人效果不错，可以多加利用。总体来说算是一个好坏参半的职业，想要作为主力的话一定要尽可能提升换装晶球的等级，增加基础攻击能力和最大HP。魔铳士参与的被动技能里除了MP2倍防御外都是非常实用的，特别是暗黒攻击和绝对命中，组合出来后对付一些物理型敌人时效果拔群！



技能名称	属性	消耗MP	效果
敌の技（主职业专用）	–	–	使用已经抽取的敌技能
敌の技を夺う	无属性	2	夺取1格内敌人持有的技能
对空弹	物理/魔法	4	射程为3格的对飞行系敌人有特效的射击

魔铳士专用技能一览

技能名称	属性	效果	可抽取的敌人
タネ大炮	物理/魔法	射程为3格的物理攻击	ダイブペッカ-（1～4F）/ベスパ（7～10F）/バイトワスプ（18～20F）/イ-グル（29～32F）/ピアシングバグ（35～39F）/ボム（45～48F）/サハギン（58～60F）/デトネイタ-（63～64F）/アサシンビ-（68～69F）/プルプレア（69～70F）
はりなんぼん	无属性	射程为1格的当前层数×10倍数的固定伤害攻击	サボテンダ-?（15～19F/27～30F）/サボテンダ-（75～77F）
くさい息	无属性	射程为3格的异常状态攻击，30%的概率附加毒+沉默+スロウ效果	イビリタケ（9～12F）/オチュ-（20F）/イビリスギタケ（圆形ハズレ部屋21～39F）/プロトキマイラ（45～48F）/ヤマイタケ（55～57F）/トウ-ム（60F）/モルボル（71～72F）/ゴ-キマイラ（75～76F）/创始者（不限层数）
ギガントカノン	物理	对大范围敌人造成强力物理伤害	ア-リマン（3～6F）/バリアブルゲル（13～16F）/クリ-パ-（23～24F）/フライアイ（29～32F）/ディフェンダ-（40F）/ハガ-バグ（61～62F）/铁巨人（65～66F）/ヘキサフィ-ト（67～68F）/ヒュ-ジゲル（70～71F）/バ-ティゴ（75～76F）/デスゲイズ（79F）
灭びゆく晓光	魔法	对大范围敌人造成强力魔法伤害	サレット（5～8F）/ヘビ-サレット（十字形ハズレ部屋1～19F）/ア-メット（23～26F）/ギガ-ス（25～28F）/ガグ（十字形ハズレ部屋21～39F）/ビコケット（43～46F）/99式机士（53～56F）/アルテマウエポン（60F）/バ-ビュ-ト（65～67F）/ゼロ式机士（73～74F）/フリムスルス（77～78F）/バシネット（十字形ハズレ部屋61～79F）
死の告别	无属性	对射程为3格的敌单体进行死の宣告状态攻击	パリカ-（25～28F）/ザルワ-ン（41～44F）/クア-ル（49～50F）/ワラン（65～66F）/タロ-マティ（69F）/クイ-ンクア-ル（73～74F）/エルダ-ザルワ-ン（圆形ハズレ部屋61～79F）/トンベリ（トンベリの间）/メガトンベリ（トンベリの间）
ホワイトウィンド	魔法	回复当前主职业的HP并同时解除暗黑、スロウ、移动不能、MP消费2倍、ギル落とし状态	レッサ-ドレイク（5～8F）/キングタコ-バ（17～19F/21～22F）/ブル-プリン（21～24F）/ホワイトプリン（33～36F）/タコ-バ（37～39F）/イエロ-プリン（41～44F）/スパインドレイク（49～52F）/ボルトドレイク（51～54F）/ブラックプリン（十字形ハズレ部屋41～59F）/ベ-ルプリン（61～62F）
マイティパワ-	无属性	自身一定回合内处于ヘイスト（一回合可行动2次）+物攻上升+魔法攻击力上升状态	コヨ-テ（1～4F）/ゲッコ-（11～14F）/ホワイトファング（15～17F）/カニス・マヨル（31～34F）/ワイルドウルフ（40～42F）/アガマ（51～54F）/スキンク（72～74F）/キラ-ハウンド（78～79F）
诀别の深渊	物理/魔法	对大范围内所有敌人造成超高伤害	ボリスパイダ-（33～36F）/ナスホルン（37～40F）/クアトロホ-ン（圆形ハズレ部屋41～59F）/キングヴァ-ミン（61～62F）/バリ-ヴァルハ（63～64F）/シャンタク（67F）/アラ-ネア（68F）/ベヒ-モス（79F）

ギャンラリ-

和本篇一样非常考验人品的职业，首先基础能力中魔法攻防偏高，回避率也不错，由于自身没有稳定的魔法输出技能，必须搭配副职业才能让不俗的魔力有用武之地。除此之外HP的成长极其低下，远距离的攻击方式虽然能增加一点安全性，但作为主职业的话生存能力依旧堪忧。ギャンラリ-的技能中2ダイス和MPダイス分别是物理攻击和MP攻击，前者在基础物理攻击较高的情况下，虽然要看人品，但平均输出并不低；后者削减对手MP的同时还能为自己回复等量的MP，是很强力的支援回复技能，副职业的白魔导士基本就不会出现缺MP的情况，对付一些以魔法为主的敌人也有很强的牵制效果（敌人也有MP限制，用完后同样无法发动技能）。技能スロット可以随机抽取10个技能释放，效果非常全面且极端，攻击基本全屏一击必杀，回复则是HP、MP全回复，甚至还有等级直接上升或下降的效果，但实战中发挥极不稳定，且负面的效果数量居多，绝对的人品技，不能指望长时间的稳定输出。总体来说，该职业算是娱乐性和辅助能力居多的一类，用在副职业上尚可，特别是搭配魔法型主职业，能增加其持久作战时间。ギャンラリ-可组合出的被动技能都比较鸡肋，只有回避率の特训和近いワナみやぶる稍微有点用，前者增加升级时回避率提升的概率，后者可以发现自身周围8格内的陷阱，但明显没有シ-フ的技能实用度高。



技能名称	属性	消耗MP	效果
スロット	－	3	随机从10个技能中抽取一个释放，有负面效果的技能存在
2ダイス	物理	5	对3格内的敌人造成随机2个筛子数字相加次数的伤害
MPダイス	物理	4	对3格内的敌人造成随机1个筛子数字次数的MP伤害，同时回复伤害等同量的MP

きぐるみ士

根据使用角色不同，实际作战能力也有区别的职业。首先，きぐるみ士的基础能力中，物防和魔防较高但HP较低，加上输出能力也一般，生存能力只能算中规中矩。通用的两个技能プチグラビデ和ぽよよんリップル，前者会让3×3格范围内的敌人HP下降1/4，这招只有在BOSS战中有实用价值，特别是最终BOSS（本作中几乎所有敌人都吃这招），但通常情况下就不太好用了，毕竟本模式下HP最高的普通敌人也不会超过500的HP；后者范围类似ガンナ-的クロスショット，攻击前后左右3格内敌人的同时还具有击退效果，进一步增加生存能力；きぐるみ士的专用技能根据使用者会有不小的区别，其中ユウナ的最为普通；リュック的在攻击时一定概率附带一击必杀效果，稍微要比ユウナ的好用一些；パイン的最为强力，可以给目标造成自身等级×5次的攻击伤害，但需要有MP回复能力以及等级提升的支持，后期对付一些皮糙肉厚的敌人非常有效，实战中是否作为主职业就看玩家选择的角色和喜好了。きぐるみ士可用的被动技能中ショップに隐し和ダメ-ジ1/2很常用，前者可以购买商店里的高级道具和装饰品，一些强力装饰品，例如AP2倍就只有通过该技能才能购入，ダメ-ジ1/2更是探索高塔全程必备的超强力防御技能。



技能名称	属性	消耗MP	效果
モグビ-ム（ユウナ主职业专用）	魔法	5	射程为3格的光线攻击
星から来た友人（リュック主职业专用）	无属性	5	射程为3格的召唤攻击，一定概率附带一击必杀效果
サボテンガン（パイン主职业专用）	无属性	14	对3格内的敌人造成自身角色等级×5次的固定伤害
プチグラビデ	无属性	4	对一定范围内的所有敌人造成最大HP1/4的伤害
ぽよよんリップル	物理/魔法	4	对前后左右4个方向上的敌人进行攻击，同时具有击退效果

サイキッカ-

サイキッカ-只有一招攻击技能，不过威力大且范围覆盖全屏，通常用这一招足够扫清迷宫中的敌人了，但缺点是消耗过大，需要有MP回复技能辅助。另外两个技能为辅助型，一个可以用来快速赶路，另一个可以将面前的敌人直接传送到地图的任意位置，对于探索有一定的帮助。サイキッカ-的魔攻和命中相对较高，正好可以配合攻击技能サイコボム，但由于自身的HP较低，实际作战中推荐作为副职业会比较好，反正最重要的攻击技并不是职业专用的。サイキッカ-可以组合的被动技能中，ワナよけ和ピンチにパワフル用处较大，前者可以在不触发陷阱的情况下随便探索，后者在HP30%以下时通常攻击翻倍。



技能名称	属性	消耗MP	效果
光速转移（主职业专用）	无属性	2	直线型的快速移动技，除非碰到障碍物否则不会停下来
サイコボム	魔法	12	对房间内的所有敌人造成大伤害
テレキネシス	无属性	3	将1格内的敌人随机传送到该层的其他地点

お祭り士

强攻型职业，本身的物理攻击、魔法攻击和命中就比较高，稍微强化一下输出能力绝对出众，再加上并不低的HP成长，可作为主职业候选使用，惟一较低的是物防，有白魔导士为副职业会比较好。技能方面，两个攻击技能大轮花火和ねずみ花火都是万能属性，能应对任何种类的敌人，且前者为全屏后者为单体附带停止效果，实战中效果很不错，惟一的缺点是大轮花火消耗MP比较高，必须要有MP回复的被动技能支援。おみくじ和ギャンラリ-的技能一样都是使用后随机出现效果，但有辅助、有攻击且不会有负面状态，加上MP消耗极低，稳定程度要比ギャンラリ-高很多。祭祀士可以组合的被动技能比较多，不过实用较高的只有ショップに隐し和暗黑防御两个，虽然还有个打倒敌人回复2点MP的倒すとMP回复，但实战中没有5回合回复1点MP的だんだんMP回复效果好。



技能名称	属性	消耗MP	效果
大轮花火（主职业专用）	物理/魔法	16	对房间内所有敌人造成大伤害
おみくじ	–	3	随机释放一个技能
ねずみ花火	物理/魔法	5	对1格内的敌人附带停止效果的攻击

调教士

物理攻击、魔法防御和命中率较高，HP也是全职业中数一数二的，除了物防较低外没有明显的弱点，稍微培养一下是绝对的主职业，配合伤害减半的技能基本很少需要回复。调教士的技能中，通用技能ロングショット对正面的射程无限，无论有多远都可以攻击到直线上的敌人；另一个单体攻击技能虽然根据使用角色不同有所变化，但实际效果都是一样的，对单体的大伤害；最后一个最具特色的技能也会根据使用角色不同有所区别，ユウナ为穴掘り，可以随机挖到一些道具，其中还包含属性吸收这类只有该方式才能得到的强力装饰品；リュック为ぶんどる，攻击同时会附带偷盗效果，实际偷盗概率不低；最后的パイン可以偷取敌人的经验值，可更快地增加升级速度。实战中作为主职业的话，搭配强力的辅助和回复技能基本可以横扫整个迷宫。调教士可组合的被动技能有雷无效、死の宣告防御、物攻の特训以及だんだんHP回复，4个技能都不常用，但在特定的层数内还是有一定的效果，例如隐藏房间中需要的死の宣告防御等。



技能名称	属性	消耗MP	效果
穴掘り（ユウナ主职业专用）	无属性	4	挖掘前方1格内的地面，一定概率随机获得道具，一层最多能挖掘5个道具，小概率可挖掘到的特殊装饰品为炎王の指轮、冰灵の指轮和雷龙の指轮，可以吸收对应的属性伤害回复HP
ぶんどる（リュック主职业专用）	无属性	5	攻击1格内的敌人同时附带偷盗效果
EXP盗む（パイン主职业专用）	无属性	2	盗取1格内敌人的EXP
ロングショット	物理	4	攻击正面无论多远的敌人
あつまれ！（ユウナ专用）	物理	6	召唤同伴对1格内的敌人造成多次伤害

战士

战士除了HP和物理攻防外，其他能力都比较普通，不过这3项能力已经足够用了，强化一下命中率会更出色。战士的两个攻击技能ディレイアタック和ハ-ドブレイク，前者攻击的同时一定概率可以取消敌人下回合的行动，晶球的等级越高成功率越高；后者能造成普通攻击约3倍的伤害，二者配合得好可以让敌毫无还手之力，但需要MP回复能力的支持，不然消耗极快。完全防御是战士的招牌技，使用后一定回合内免疫所有伤害，且不用作为主职业也能使用，在被围攻的情况下能起到救命的作用。战士稍微比较实用的组合被动技能只有倒すとHP回复，不过回复效果不如直接用魔法，正面无敌看上去很牛，但除非是对付不会移动的敌人，否则敌人很容易就绕到玩家侧面去了，对付单个敌人时配合ディレイアタック效果会比较明显。



技能名称	属性	消耗MP	效果
ディレイアタック（主职业专用）	物理/魔法	3	攻击1格内敌人的同时一定概率取消下回合该敌人行动的机会
完全防御	无属性	20	一定回合内免疫所有攻击伤害
ハ-ドブレイク	物理	6	对1格内的敌人造成大伤害

サムライ

サムライ的物攻很高，HP和魔防也不俗，稍加培养后可以成为主职业，惟一的缺点在于物防和命中欠佳，可以从这两方面弥补一下。サムライ最出彩的地方在于其技能斩铁剑，效果是一定概率将敌人一击必杀，实战中使用下来命中率起码在50%以上，除了免疫该效果的敌人外，对付后期皮糙肉厚的敌人时效果非常好。即使不吃这招，还有3方破可用，虽然攻击力不算太出众，但可攻打到前方横向3格内的所有敌人，算不多见的低消耗范围技。最后一个钱投げ就比较鸡肋了，伤害等于投掷金钱的百分之一，对于该模式赚钱方式单一的情况来说基本可以忽略了。サムライ可组合的被动技能中ピンチにパワフル、暗黑防御和死の宣告防御比较实用，前者可以在危机时加快战斗节奏，后两个防御技能在特定的地点也会用到。



技能名称	属性	消耗MP	效果
斩铁剑（主职业专用）	无属性	4	对1格内的敌单体高概率一击必杀攻击
钱投げ	无属性	1	投掷金钱对3格内的敌人造成等同投掷金钱百分之一的伤害
3方破	物理	5	对前方横向3格内的所有敌人造成伤害

歌姬

歌姬的能力成长就注定不能用来当主职业，基础能力中物防和魔防很高，回避率也不俗，对攻击的抵抗性强，加上高HP成长，在迷宫中行动起来不容易死亡，不过几乎没什么攻击能力。歌姬的长处体现在技能上，专用技能子守歌可以高概率让范围内的敌人进入睡眠状态，玩家可乘机绕道而行；ハイパーモード可以短时间增加物理和魔法攻击力，配合其他职业输出效果非常强，最后的キャラチェンジ是游戏中惟一的换人技能，换人的同时还有1/3的概率随机掉落一个道具。后两个技能无需主职业即可用，综合辅助能力算中上水平。歌姬的组合技能中命中率の特训、冰无效在特定的情况下能一用，ワナよけ则是探索时的常备技能之一。



技能名称	属性	消耗MP	效果
子守歌（主职业专用）	无属性	5	让范围内的所有敌人高概率进入睡眠状态
ハイパーモード	魔法	4	一定回合内物理和魔法攻击力上升
キャラチェンジ	无属性	2	更换角色，更换的同时有1/3概率随机获得道具，同一层最多能获得4个

バ-サ-カ-

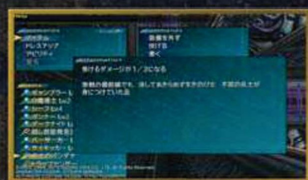
物攻和HP的成长极高，回避率也不错，稍微升级后也是主职业候选之一，惟一的缺点是魔法防御较低且没有范围攻击技能，可以用副职业补足。バ-サ-カ-的技能中，つきぬける可以在攻击后移动到敌人背后，部分敌人在看不到玩家的情况下不会反击；ぶっとばす可以将敌人击退，成功概率很大，反复使用可以让目标无法接近就被虐死；最后的バ-サク能够让自身一定时间进入狂暴状态，虽然无法控制但会自动攻击，且攻击力大增，在该模式下的绝大部分时间还是很好用的，极大加快了攻关效率。バ-サ-カ-的技能消耗都很低，有一个白魔导士回复HP并配合MP回复的被动技能基本可以在迷宫中横着走。バ-サ-カ-可组合的被动技能基本没有实用的，只有一个物防的特训可以在升级时派上用场。



技能名称	属性	消耗MP	效果
バ-サク（主职业专用）	无属性	4	使自身进入バ-サク状态持续一定回合
つきぬける	物理	3	攻击1格内的敌人同时移动到背面
ぶっとばす	物理	5	攻击1格内的敌人并附带击飞效果

被动技能和装饰品

当玩家装备了复数的换装晶球，根据装备的晶球不同，会组合出不同的被动技能。被动技能的效果多种多样，大部分都比较强力，例如一定回合回复MP和异常状态防御等。组合出被动技能即可发挥效果，在持有被动技能的情况下打倒敌人能够得到一定量的AP，AP达到要求的话，被动技能会生成一个同效果的装饰品作为奖励，玩家装备后即使是更换晶球也会有之前被动技能的效果。游戏中部分被动技能非常强力，尽早组合出能对战斗有极大的帮助，最后要注意的是玩家一次最多能够装备两个装饰品。



职业可组合被动技能一览

被动技能名	职业组合	效果	可生成的装饰品名	生产装饰品所需的AP值	装饰品卖价
だんだんHP回复	白魔导士+调教士+きぐるみ士	每5个回合HP自动回复1点	ばんそうこう	65	5750
倒すとHP回复	战士+歌姬	打倒敌人时回复5%的HP	修罗の刻印	65	600
だんだんMP回复	魔铳士+ダ-クナイト+黑魔导士	每5个回合MP自动回复1点	満ちる月の石	75	8275
倒すとMP回复	ガンナ-+お祭り士	打倒敌人时回复2点MP	妖魔の爪	75	1125
MP消费1/2	同一职业的换装晶球装备至少4个	使用技能消耗的MP减半	魔神の指轮	70	7000
ワナよけ	歌姬+シ-フ+サイキッカ-	踩上陷阱时不会启动陷阱	ステルスケ-プ	75	6200
ピンチにパワフル	サムライ+サイキッカ-	主换装晶球的残余HP在30%以下时通常攻击的伤害翻倍	白鸟の风切羽	45	675
绝对命中	ガンナ-+魔铳士+アイテムシュ-タ-	命中率100%	スナイパ-カフス	75	3925
毒攻击	バ-サ-カ-+白魔导士	通常攻击时50%的概率附带毒状态	毒蛇の牙	70	1100
暗黑攻击	魔铳士+ダ-クナイト	通常攻击时50%的概率附带暗黑状态	黄昏のチョ-カ-	60	875
EXP2倍	同一职业的换装晶球装备至少5个	打倒敌人或使用EXP盗む时获得的经验值2倍	マスタ-リ-フ	65	4325

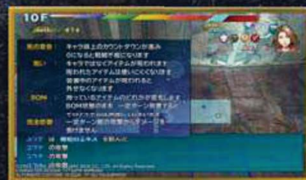
被动技能名	职业组合	效果	可生成的装饰品名	生产装饰品所需的AP值	装饰品卖价
ダメージをギルに	サムライ+シーフ	受到敌人伤害的同时获得等同伤害量的金钱	ちゃっかりサイフ	60	750
ギル2倍	サイキッカー+お祭り士	拾取、偷盗、破坏金の岩以及使用技能EXPをギルに时获得的金钱2倍	にがっちりてぶくろ	50	1225
EXPをギルに	ガンナー+サイキッカー	打倒敌人以及使用EXP盗む时获得的经验值转换为等同量的金钱	シルバースプーン	60	825
正面无敌	战士+バーサーカー+サイキッカー	正面受到的通常伤害为0，侧面和背面受到的伤害为2倍	アーマーベスト	97	4375
ダメージ1/2	魔铳士+白魔导士+きぐるみ士	受到的伤害减半	兵士のバンダナ	87	3925
暗黑防御	サムライ+お祭り士	100%防御暗黑状态	辉くマスカラ	55	1375
睡眠防御	アイテムシューター+バーサーカー	100%防御睡眠状态	气合いのたすき	55	1275
混乱防御	ガンナー+ダークナイト	100%防御混乱状态	正气のおふだ	55	1700
死の宣告防御	サムライ+ダークナイト+调教士	100%防御死の宣告状态	长命のおまもり	60	3125
沉默防御	歌姬+黑魔导士	100%防御沉默状态	メガホン	40	1875
バーサク防御	シーフ+お祭り士	100%防御バーサク状态	花かんざし	40	1875
スロウ防御	白魔导士+ギャンブラー	100%防御スロウ状态	妖精のソックス	55	2125
移动不能防御	战士+サイキッカー	100%防御移动不能状态	星のペディキュア	40	2062
MP2倍防御	魔铳士+调教士	100%防御MP消费2倍状态	魔法の印章	40	2250
ギルガード	サムライ+きぐるみ士	100%防御ギル落とし状态	サイフのヒモ	40	1875
ドレスガード	アイテムシューター+歌姬	100%防御陷阱妖气穴のワナ	ボディチェーン	40	1850
咒いガード	ギャンブラー+お祭り士	100%防御道具被诅咒的状态	魔よけのラベル	40	2200
炎无效	ガンナー+白魔导士	火炎属性伤害无效化	火消しのずきん	30	1000
冰无效	バーサーカー+歌姬	冰属性伤害无效化	ぬくぬくカイロ	30	1000
雷无效	黑魔导士+调教士	雷属性伤害无效化	避雷针	30	1000
全ワナみやぶる	シーフ+调教士	在地图上显示出所有陷阱的位置	トラップセンサー	75	4325
近いワナみやぶる	黑魔导士+ギャンブラー	移动后会显示自身周围8格位置的陷阱	くノ一のくし	50	3375
敌の位置みやぶる	アイテムシューター+きぐるみ士	自动显示该层所有敌人的位置	幻光ゴーグル	40	1225
ショップで盗む	ガンナー+シーフ+ギャンブラー	出商店时会自动偷走商店的一个物品，所偷物品在进入商店时就会确定，如果身上没空位的话则无法发动	怪盗のカード	75	5750
50%割引	战士+サムライ+ダークナイト	商店所有道具购买价格减半	特别会员カード	70	7275
ショップに隠し	きぐるみ士+お祭り士	商店出现隐藏道具可购买	なじみのしるし	60	2525
物攻の特训	战士+调教士	升级或降级时物攻的增减概率上升	リストバンド	50	1125
魔力の特训	ダークナイト+白魔导士	升级或降级时魔力攻击力的增减概率上升	魔女のピアス	50	1125
物防の特训	バーサーカー+シーフ	升级或降级时物防的增减概率上升	斗魂はちまき	50	1125
魔防の特训	アイテムシューター+黑魔导士	升级或降级时魔防的增减概率上升	精灵の纹章	50	1125
命中力の特训	魔铳士+歌姬	升级或降级时命中率的增减概率上升	开眼のおふだ	50	1250
回避率の特训	ギャンブラー+きぐるみ士	升级或降级时回避率的增减概率上升	铁ゲタ	50	1250

陷阱

既然是迷宫，自然就少不了陷阱。陷阱随机分布在迷宫中，玩家一旦踩上就有一定概率触发。陷阱的种类不少，部分陷阱的效果发动后还是非常麻烦的，例如会破坏道具的ボムの怒り等等。使用シーフ的技能ワナ发现或组合出被动技能全ワナみやぶる、近いワナみやぶる以及ワナよけ可以一定程度上回避陷阱。在高阶层的情况下推荐必须要持有至少一个以上发现或解除陷阱类被动技能，否则很容易被陷阱破坏到读档重来。

异常状态

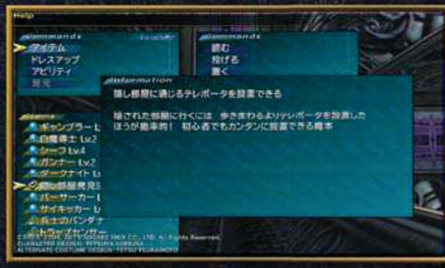
该模式下异常状态的种类和本篇一样丰富，部分效果还针对本模式的玩法做出了调整，如果不及时解除的话，很可能破坏角色的换装晶球并将玩家踢出塔哦。



异常状态名	效果
毒	一定回合内HP每回合自动减少
沉默	一定回合内无法使用技能
暗黑	一定回合内攻击命中率大幅下降，包括一些物理型技能也会受影响，同时无法阅读魔本
睡眠	一定回合内无法行动，受到物理攻击会醒来，受到魔法攻击则不会醒
バーサク	一定回合内物攻上升，但无法操作且只会使用普通攻击
混乱	一定回合内随机行动，非常恶心的异常状态，通常会乱丢东西，包括已经装备的副职业晶球，如果丢到敌人身上，道具会对其造成伤害并消失
スロウ	一定回合内每2回合只能行动一次
移动不能	一定回合内无法移动
キル落とし	一定回合内金钱每回合都会掉落，实际上每回合只会掉落1块钱，算是最没威胁的异常状态
死の宣告	头上出现倒计时，倒计时到0时角色战斗不能，实际倒计时速度很慢，除非对手再次释放死の宣告状态能大幅加快倒计时速度，否则威胁不大，进入下一层或回到上一层都会自动解除
咒い	道具被诅咒，有该状态的道具无法使用也无法取下，合成、使用アイテムシューター的技能或阅读特定的解咒魔本能够解除
BOM	道具挂上爆弹标识，一定回合后爆弹会爆炸，令道具破坏消失（爆弹会有颜色变化，蓝色为安全红色表示即将爆炸），アイテムシューター的技能可以解除

魔本和药

本作的道具包含了装饰品、药、魔本和换装晶球4种，这些都可以在迷宫探索中捡到。药除了回复效果外，也有具备负面效果的异常药，甚至还有直接让角色升级或降级的药，拾取后选择饮む即可使用，异常或负面效果的药可以选择投げる丢向敌人，会让敌人进入对应的异常状态中。魔本和药类似，不过效果更多样化，可以生产、合成换装晶球，也可以攻击、回复等，甚至还能保存记录和送玩家直接出塔。拾取后选择读む即可发挥作用，与药不同的是药只能使用一次，而魔本可以根据后面的数字来使用多次，单本魔本最高使用次数为9，使用到0即会消失，以下是该模式所有药品和魔本的效果。



药品名称	效果
エ-テル	MP回复10
エ-テルタ-ボ	MP回复30
エ-テルプレミア	MP回复50
エリクサ-	当前服装的HP以及角色的HP和MP全回复
解毒ドリンク	解除毒状态
やまびこじる	解除沉默状态
メガミエ-ル	解除暗黑状态
毒蛇のエキス	使用后自身进入毒状态，投掷出去可以让目标进入毒状态
まっくらオイル	使用后自身进入暗黑状态，投掷出去可以让目标进入暗黑状态
ダマ-ルジュ-ス	使用后自身进入沉默状态，投掷出去可以让目标进入沉默状态
エスナチンキ	解除毒、暗黑、沉默、混乱以及MP2倍等状态
风のしずく	使用后角色1回合可以行动2次
トロクナ-ル	使用后角色2回合只能行动1次，投掷出去可以让目標进入该状态
强化の药	使用后角色等级直接提升1级
成长の秘药	使用后角色等级直接提升2级
进化の灵幻水	使用后角色等级直接提升3级
弱体の毒	使用后角色等级直接降低1级，投掷出去可让目标等级降低1级
限退の猛毒	使用后角色等级直接降低2级，投掷出去可让目标等级降低2级
退化の邪妖液	使用后角色等级直接降低3级，投掷出去可让目标等级降低3级

魔本名称	效果
セ-ブノ-ト	在电梯位置（エレベ-タ）可随时存档
逃亡マニュアル	自动转移到该层的电梯附近
再出发の手记	保持当前的等级以及所持有的道具出塔
かたづけ上达术	将道具送回仓库
アイテム屋ガイド	阅读后自动进入道具商店
ドレス屋ガイド	阅读后自动进入换装晶球商店
隐し部屋发现法	阅读后可出现进入隐藏房间的电梯，在20、40、60和80层无效
卖りさばき参考书	直接选择一个道具就地卖掉（金钱会出现在旁边）
咒い解除の手引	解除一个道具的咒い效果
みるみる见える本	在地图上显示所有道具和陷阱的位置
つくりかえ入门	将任意一个道具随机变为另一个道具
ドレスメ-カ-传	直接生成一个职业的换装晶球
ザ・コピ-术	复制出相同效果的任意魔本
战斗员のしおり	变身为ルブラン战斗员
ワナよけの心得	当前层的所有陷阱消失
ノ-トブック	复制出相同效果的任意魔本（ノ-トブック和ザ・コピ-术无法复制）
ドレス合成秘传	将相同的换装晶球进行合成
重力应用大全	对当前房间的所有敌人造成最大HP1/2的伤害
大地震の记录	对当前房间内的所有敌人造成伤害
静かな生活术	让当前房间内的所有敌人进入沉默状态
安眠小说	让当前房间内的所有敌人进入睡眠状态
希望の一代记	持有的情况下换装晶球和角色HP为0时会自动复活一次
やさしい回复术	HP回复30
元气が出る话	HP回复100
いやしの极意书	HP回复400

商店的种类与金钱

该模式下共存在两种商店，一种可以购买道具，另一种则可以购买换装晶球。其中可购买道具的商店在探索迷宫时进入下一层会有一定概率自动进入，而购买换装晶球的商店只有阅读魔本ドレス屋ガイド才能进入，可以随机购买到各种职业的换装晶球。另外，商店里还有隐藏商品，装备被动技能ショップに隐し或装饰品なじみのしるし进入商店可以让隐藏商品出现。隐藏商品的质量要比普通商品高出很多，例如换装晶球商店的隐藏商品为更高等级的换装晶球，有条件的情况下千万别错过了。另外要注意的是，在塔外可以直接进入左边的道具商店买卖道具，但在塔外是无法使用道具的。该模式下购买道具所用的金钱获得方法主要有两种，一种为攻击迷宫中出现的金の岩或拾取地面上掉落的钱堆获得；另一种则是贩卖道具获得，前者是金钱的主要来源。前期攻击金の岩获得的金钱很少，随着层数的深入，可获得的金钱量会逐步增加。

包囊和仓库

在迷宫探索时玩家最多能持有20个道具，超过的话必须选择舍弃或使用掉。如果有魔本かたづけ上达术的话可以阅读并送一个道具回仓库，仓库位于塔外，出塔后才能进入使用，但仓库所能容纳的道具也很有限，在该模式下的意义不大。

战斗不能和出塔

在塔中如果被敌人攻击到裸衣状态并死亡的话，会被强制抬出塔。被抬出塔的玩家等级会降为1级，同时身上所有的道具会清空，一般情况下要尽量避免被强制抬出塔。如果在冒险时想出塔的话，可以使用再出发の手记，这样可以保持当前等级和所持道具出塔，但一旦出塔后必须从1层重新开始爬，出塔前一定要三思。

保存

探索时不能随时存档，只有在到达5倍数的阶层电梯时才能选择セ-ブ存档。如果想要在其他阶层存档，必须在持有セ-ブノ-ト的情况下进入电梯时选择魔本セ-ブ才能保存记录。

关于创始者

在某一层逗留太久的话，屏幕下方会出现"远くから不气味な笑い声が闻こえる"的信息，此时如果再不离开本层的话，创始者会在数个回合出现并向玩家靠近。创始者是无敌的，玩家无法对其造成伤害，被创始者攻击到的话，会直接变成ルブラン战斗员，在该状态下玩家无法更换换装晶球，作战能力也会大打折扣。如果此时再不离开该层的话，受到创始者第2次攻击即会被强制送出塔，等同于裸身被打倒，不但等级和所持道具归零外，还必须从1层重新开始爬。值得一提的是创始者身上有很不错的道具，当其出现的时候可以乘机偷取，在特定的层数偷盗还能偷到强力的装饰品，千万别错过了。

可偷取的装饰品	限定层数	效果
バルキリ-ネイル	层数中带4数字的阶层，除44层外	攻击的会心一击率为通常的4倍
トリプルティアラ	44层和66层	使用通常攻击能连续攻击3次
エ-スのグラブ	层数中带6数字的阶层，除66层外	投掷道具造成的伤害为2倍



阶层攻略指南

每通过10层会触发剧情，剧情后可以开启一个宝箱，宝箱内会随机出现1～3个道具，如果玩家包囊不够的话则无法获得。但实际上能获得的道具质量并不好，包囊紧张的时候可以选择放弃。

1～5层

初始层数的敌人没什么特点，多打打敌人提升一下等级，顺便熟悉操作。如果初期没有捡到回复魔本**やさしい**回复术而主职业晶球的HP又不够了的话，赶快切换主职业抵挡一下，否则换装晶球被破坏而导致消失的话就得不偿失了。如果捡到**ドレスメーカー**传时千万要留下来，等拿到**ドレス**合成秘传时就可以召唤出指定换装晶球进行合成了。从第3层开始出现独眼魔物**アーリンマ**，它的远距离魔眼攻击伤害会有5点左右，不过打两次就没MP了，尽可能少被击中吧；第5层开始会出现HP非常高的甲壳型敌人**サレット**，一定要注意自身的HP，同时还有会使用大范围火焰吐息攻击的**レッサードレイク**，不过此时应该可以通过职业组合出炎无效的被动技能来抵挡。第5层的电梯会一开始处于封印状态，解除方法是在该层打倒3个敌人。



6～10层

敌人的强度逐渐提升，最好能将等级提升到7级左右再继续深入。到第7层后会出现几种新敌人，其中**イビリタケ**只会使用雷属性魔法，这里如果能组合出一个雷无效的被动技能会比较有利。其他两种敌人只要主职业晶球等级在5以上就能轻松干掉。有强化等级的道具不要节省，快速用掉提升等级吧。第10层电梯的封印需要打倒5个敌人才能解除。



11～15层

进入第12层后开始增加两种新敌人，一种体型极大，会使用冰属性魔法，好在伤害不算高；另一种的物理攻击较高，但自身HP并不高，主职业晶球在7级左右即可横扫它们。进入第15层后会出现**ホワイトファング**，它的速度和攻击力又要比前两者高出一大截，移动的时候多注意一下自身的安危。在第15层消灭5个敌人并放置两次道具可解开本层电梯的封印。



16～20层

第16层会出现经典敌人仙人掌，回避率超高但HP极低，会使用威力极大的千本针，这招命中率较低，不过一旦命中基本可以秒杀现阶段的主职业。对付它最好用魔法，黑魔导士的高级魔法可以将其一击击破。第17层开始增加**キングタコーバ**，它的基础能力很一般，但特点在于攻击附带混乱状态，这里组合不出来混乱防御的技能的话只能用远距离攻击将其击破，一旦陷入混乱状态的话，玩家不受控制且会乱丢东西，包括已经装备的换装晶球，这种状态下面对敌人非常危险。在这里将等级提升到至少19级以上，进入第20层马上会面对BOSS**オチュー**，它只会使用物理攻击，最好能有个8级左右的换装晶球、再组合出**ダメージ**1/2的被动技能，可以将伤害控制在10以下，笔者用8级调教士的技能**あつまれ！**3次攻击就直接打倒它了。



21～25层

第21层依旧会出现**キングタコーバ**，混乱防御的技能暂时不要换掉。另外本层还会出现新敌人**ブループリン**，会使用冰属性魔法，装备**バーサーカー**和歌姬的换装晶球可以组合出冰无效的被动技能，远距离慢慢虐它吧。**スカウトマキナ**这种敌人就是之前机械型敌人的强化版，会使用MP消耗2倍的异常攻击，用远距离攻击或魔法打掉即可。到第23层后敌人种类会刷新，新敌人**クリーパー**的特点是HP较低时会使用自爆，伤害在25左右，一定要注意自己HP的残余量；**アーメット**的攻击会附带**バーサク**效果，这个状态要比混乱好一些（之前的混乱防御可以换下来了），至少不会乱扔东西了。第25层敌人再次更新，**ギガース**的攻击附带减速状态，该状态下被2名敌人围攻的话非常危险，组合出**スロウ**防御的技能来抵御吧（白魔导士+**ギャンブラー**）；**パリカ**这种敌人会使用大量的属性攻击魔法，还会使用死の宣告，这个状态无法解除（倒计时结束前进入下一层可自动解除），只能靠技能来防御（**サムライ**+**ダークナイト**+调教士），第25层电梯封印解除的条件为打倒8个敌人并投掷过两次道具。



26～30层

第26到28层的难度不大，这里出现的敌人和第25层一样，另外仙人掌再次出现，记得用魔法一击将其干掉。第29层会出现两种新敌人，都是飞行型的，**イーグル**的攻击和HP比较高，攻击一定概率附加暗黑状态，不过概率不高，弱点是射击；**フライアイ**会使用3格射程的远距离和睡眠攻击，伤害在20左右，威胁不大；在第30层先杀死8个敌人，再随便喝下两瓶药即可解除封印开启电梯。



31～35层

第31层只有カニス・マヨル一种新敌人，除了HP较高外没什么特点；第33层会出现1种魔法型敌人，会用雷属性高级魔法，弱点是物理攻击；还有一种体型巨大的ボリスパイダ－，HP和物理攻击很高且攻击范围非常大，一般不容易躲开，用魔法或技能攻击它较好。第35层出现的新敌人ピアシングバグ回避率和攻击力很高，同时攻击附带沉默效果，不过这个状态威胁不大，不是法系主职业的话可以无视了。在第35层先干掉8个敌人，再攻击落空3次并放置3次道具即可解开本层的3个封印进入第36层。



36层～40层

第36层的敌人和上一层一样。第37层再次出现タコ－バ，它的混乱攻击一定要防御好。另一种敌人ナスホルン的特点在于攻击力和HP较高，且攻击附带暗黑状态，威胁没有タコ－バ高，用远距离攻击逐步削减它的HP。接下来到第39层为止，敌人的种类都没有太大的变化，多提升角色和主职业晶球的等级，推荐角色至少达到35级，主力换装晶球的级别则越高越好。到第40层遭遇BOSSディフエンダ－，一开始它的周围会有大量的杂兵，先将这些敌人全部清理干净，再进入前方与其战斗。ディフエンダ－会使用大范围的物理攻击和对前方大范围的加农炮，前者伤害在20左右，后者伤害高达60，装备ダメ－ジ1/2的装饰品或被动技能，然后用技能猛轰它，保持HP在80以上的情况下，带1个MP回复药即可保证胜利。



41～45层

第41层新的敌人能力全面强化，ザルワ－ン会使用属性魔法以及死の宣告，属性魔法伤害很低，不过死の宣告的倒计时要比之前的パリカ－短很多，最好能防御掉，或者直接用强力技能一招干掉它；イエロ－プリン会使用雷属性魔法和近距离攻击，伤害不高，威胁相对要低一些。第43层开始出现的ビコケット攻击只会附带狂暴状态，威胁极低。第45层的プロトキマイラ和ボム要注意后者，前者会使用物理攻击和各属性高级魔法，伤害在20左右；后者的攻击伤害虽然不超过20，但HP较低时会自爆，伤害在40左右。第45层解除电梯封印的条件为打倒8名敌人、阅读两本魔本并挥空攻击5次。



46～50层

第46到50层的难度明显下降，其中第46层的敌人和上一层一样，进入第47层会有新的机械型敌人ガ－ドマキナ，和之前的同类敌人一样附带MP2倍异常状态，威胁不大。第49层追加强力敌人クア－ル和スパインドレイク，二者的特点在于HP极高，前者的攻击一定概率会将HP削减到1，后者会使用远距离冰之吐息，吐息会连续攻击两次，总体伤害在80左右，尽量保持HP在100以上，同时尽量接近它阻止它的吐息。第50层电梯封印的解法比较奇特，必须打倒10个敌人并原地待机5个回合（同时按下×+SELECT键，只能用此方法待机才有效）。



51层～55层

第51层又会出现新魔物，ボルトドレイク类似スパインドレイク，会使用大范围的雷属性魔法，伤害超过40，不过一个雷无效即可防御。アガマ攻击附带沉默效果，不过概率很低。进入第53层后会增加新敌人99式机士，能力很低但攻击低概率附带减速效果，以防万一最好能有スロウ无效的能力。第55层的ヤマイタケ会使用睡眠魔法和雷属性高级魔法，依旧装备雷无效即可安枕无忧；袭机兵28号和之前的机械类敌人一样，除了攻击力高还会附带MP消耗2倍的状态。在第55层打倒8只魔物、挥空攻击3次、原地待机5回合以及阅读2本魔本即可解开4个封印。



56～60层

第57层会出现新敌人マキナシュ－タ－，它会使用各种属性的强力魔法以及圣属性和无属性的陨石魔法，其中圣属性魔法伤害很高，陨石魔法则更强力，而且这种敌人的HP非常多，不用技能要打很久，我方的HP不能低于100，否则被包围很容易死。第58层出现的サハギン会使用远距离水铁炮，附带暗黑效果，如果我方是物理型角色的话一定要第一时间解除。第60层是与BOSSアルテマウエポン的战斗，先用魔法快速干掉两只サハギン，再接近中央位置的トゥ－ム，トゥ－ム会使用全屏范围的陨石魔法，靠近它能减少它使用陨石魔法的概率。将其击倒后快速前进，中途保持HP在100以上以免被アルテマウエポン的大范围魔法打死，最好配备技能ダメ－ジ1/2。アルテマウエポン还会使用全屏攻击灭びゆく晓光和诀别の深渊，伤害也在100左右浮动，这两招使用过后它会有较长时间的硬直，此时就是攻击它的最好时机。



61～65层

从第61层开始会出现大量的新敌人，**ハガ-バグ**算是各方面能力都比较弱的，攻击附带暗黑效果，在HP下降后会还会自爆，伤害50上下；**ペ-ルプリン**会使用远距离的冰属性高级魔法，用冰无效伺候它吧，或者靠近它逼它用近距离攻击也能降低伤害；**キングヴァ-ミン**的特点在于攻击范围大且攻击附带沉默效果，它的HP要比同层其他敌人高出一截。前进到第63层后增加3种新敌人，袭机兵71型就是袭机兵28号的强化版，HP比较高；**バリ-ヴァルハ**会使用火属性高级魔法，装备火炎无效或靠近它攻击都可，但要注意近其距离攻击会附带暗黑效果，近战职业最好能用技能快速歼灭它；**デトネイタ-**是**ボム**的强化版，自爆的几率更高，也会使用火属性高级魔法，保持HP在60以上会比较安全；前进到第65层会再次更新3种新敌人，铁巨人的攻击范围和HP特别高，尽量用技能对付它；**ワラン**会使用各种属性高级魔法以及死の宣告，因为第65层的特殊性，一定要装备防止死の宣告的装饰品或组合出技能；**バ-ビュ-ト**和同系的其他敌人一样依旧攻击附带狂暴效果，实际威胁不大。该层的电梯封印解除方法是要等创始者出现，也就是说玩家必须在这层呆很久，注意不要踏在陷阱上，有显示陷阱位置的技能最好，很多陷阱会直接掉回第64层。另外一定要有防止死の宣告的技能，否则中了的话还没等创始者出现就有可能因倒计时结束而死。最妥稳的方法为，探索完毕后找到本层电梯，在电梯上按×+SELECT待机来快速消耗时间，等屏幕下方出现“**遠くから不気味な笑い声が聞こえる**”的提示就表示创始者马上要出现了，继续待机等他出现解除封印后立即进入下一层。



66～70层

第66层出现的敌人和前一层一样。进入第67层后出现**ハガ-バグ**的强化敌人**ヘキサフィ-ト**，特点依旧是HP下降后会自爆；第68层会出现体型巨大的**アラ-ネア**和蜜蜂型敌人**アサシンビ-**，**アラ-ネア**的攻击范围和HP很高，最好能用技能快速消灭它，否则战斗时间会拖很久；**アサシンビ**-攻击附带沉默状态，危险性低。第69层也有新的敌人出现，分别是**タロ-マティ**和**プルプレア**，**プルプレア**的HP很高，会使用远距离技能**タネ**大炮，这招同时附带物理和魔法属性，但伤害并不高；**タロ-マティ**会用各种属性高级魔法和用死の宣告，但实际威胁不大。第70层出现的2种新敌人中，**ヒュ-ジゲル**和**アラ-ネア**一样，体型、攻击范围很大，HP超高，依旧推荐用技能快速削减它的HP；**アサルトマキナ**就是附带MP消耗2倍的机械型敌人的强化版。本层电梯的封印只有一个，方法为变成**ルブラン**战斗员并攻击一次。这个状态可以阅读魔本战斗员の**しおり**可以主动变化，迷宫中获得的概率本来就低，而且是负面状态，相信玩家身上都不会有。因此又只有等创始者出现了，被他攻击一次即可变成**ルブラン**战斗员，接下来随便攻击一下就能解开封印了。



71～75层

从第71层开始敌人的实力大幅上升，我方主职业晶球的等级最好能突破20，同时角色等级也是越高越好，否则打起来会非常慢。第71层会出现经典敌人**モルボル**，它的臭气不会像本篇那么变态，只会附带毒、减速和沉默效果，解决它的方法就是尽快靠近它，离它很近的话基本不会发动任何攻击，实际的危险没有想象中那么高。第73层出现的大型敌人**ゼロ**式机士攻击不高但范围大，攻击还附带减速效果，最好能用技能快速干掉它；**スキンク**的威胁较低，攻击只会附带沉默效果；**クイ-ンクア-ル**会使用大范围的魔法，伤害在50左右，使用后会有1回合的停顿。第75层的**ゴ-キマイラ**攻击力不高但会附带混乱状态，一定要提前准备好防御措施；**バ-ディゴ**会使用远距离直线攻击，



能力不强。另外，这层还会出现仙人掌，HP要比之前遇到的高出一截，用技能一击必杀最好。在第75层杀死8个敌人、攻击落空5次、投掷道具3次、放置道具3次以及待机5回合即可解开所有封印。

76～80层

最后5层了，全力强化主职业晶球吧。第76层的敌人和前一层一样。第77层出现的**フリムスルス**攻击会附带减速效果，一样用技能快速解决它；**ボルケ-ノ**受到攻击很大概率会立刻自爆，远距离还会使用圣属性魔法，HP高达280，没有足够的攻击力还是别去惹它。第78层追加狼系敌人**キラ-ハウンド**，能力很低。第79层追加新敌人**デスゲイズ**和**ベヒ-モス**，**ベヒ-モス**和本篇一样会使用全屏的陨石魔法以及大范围的物理攻击，HP也极高，同样推荐用强力技能快速削减它的HP；**デスゲイズ**就是**バ-ディゴ**的强化版，攻击方式完全相同，就是基础能力增加了。第79层没有电梯，想要进入第80层，必须先让创始者出现，待其将玩家变成战斗员后，再继续移动让其攻击玩家，就会被传送到77层，在77层重复该动作让创始者攻击两次，即可成功进入80层（嫌麻烦的玩家可以从第77层直接传送，也就是说可以完全跳过第78和79层）。进入第80层前一定要有装备混乱防御的装饰品或组合出被动技能，将最终BOSS击倒后即可通关，该模式没有二周目的设定。



最终BOSS インテルゲル

第一形态，它只会每数个回合使用一次全屏范围的攻击**クエイク**，伤害在80左右，有伤害1/2的技能能将伤害削减到40以下，这招最具威胁的是附带混乱效果，这就是前面说的为什么必须要有混乱防御技能或装饰品的原因。除此之外BOSS不会用其他任何攻击方式，注意回复完全没难度，主力换装晶球等级在20以上不会有太大的危险，副晶球最好组合出每5回合回复MP的技能，然后直接用物理攻击和它磨。由于它的HP极高，单靠物理攻击需要很长时间，如果有**きぐるみ**士的**プチグラビデ**或魔本重力应用大全的话就多用吧，能大大加快攻关效率。第二

形态其实比第一形态还好打，**インテルゲル**会爬到高处并每7个回合使用一次**クエイク**，伤害和第一形态一样，追上去往死里打。场景中不时会出现**フラクトス**接近玩家并自爆，伤害只有**クエイク**的一半，直接无视即可。该形态**インテルゲル**的HP大约有3500，用重力魔法伺候能极大加快作战速度。最后一个形态会在广阔的平台上，但战斗方式依旧不变，靠近它猛攻即可，途中**フラクトス**出现的频率和攻击次数会增加，不过伤害依旧不够看，这个形态的**インテルゲル**HP依旧在3500左右。



关于隐藏房间

1.迷宫中还存在着一种隐藏房间，在这种房间内达成要求后可以获得强力道具作为补偿，而且隐藏房间内的道具还关系到一个奖杯的获得。想要进入隐藏房间必须要获得魔本隐し部屋发见法，这种魔本在迷宫中会随机获得，获得概率不是很高，因此一旦捡到千万不要丢掉。获得后在除了20、40、60、80层以外的层数阅读魔本即可出现电梯进入隐藏部屋，隐藏部屋分为アタリ部屋和ハズレ部屋两种，阅读魔本时会随机进入一种房间，其中アタリ部屋进入概率为30%，ハズレ部屋进入概率为70%。两种房间不同的地方在于：アタリ部屋没有敌人，进入后只会出现一堆岩石，而ハズレ部屋则是各种各样的敌人。除此之外，两种房间还分别有圆形、三角和十字3种类型，ハズレ部屋根据类型和层数的不同，出现的敌人也会有区别，要具体判别进入的ハズレ部屋是哪一种类型，看场景的外形轮廓即可判定（十字ハズレ部屋就是在一个十字形的平台上，以此类推），而アタリ部屋则不是看轮廓而是看石头的排列形状，周围的石头排列成三角形，就是三角形的アタリ部屋。

2.知道了アタリ部屋和ハズレ部屋的类型以及具体的进入方法后，接下来就具体说一下如何进入最终隐藏房间金の岩の间和トンベリの间。想要进入这两种房间，首先必须解开アタリ部屋的封印，也就是说必须用S/L的方法来进入アタリ部屋，アタリ部屋的三种类型和ハズレ部屋不是随机进入，而是通过指定的层数进入指定类型的アタリ部屋，在1～19层进入アタリ部屋必然是圆形的、在21～39层进入的アタリ部屋必然是十字形，最后的三角形アタリ部屋必须在41～59层内进入，进入アタリ部屋后，优先破坏中央的岩石就能解开アタリ部屋的封印（绝对不能先破坏周围的岩石，否则封印就无法解除了）。封印解开后房间内的隐藏大门会开启，同时玩家还可以在大门内的房间中捡到一些较好的道具。

3.将3种类型的アタリ部屋封印全部解开，最后的三角アタリ部屋就会再开启一道大门，通过后即可进入金の岩の间【成功进入前可以捡到ザ・コピ-术（2）】，将里面的金の岩破坏后，玩家会被自动传送到トンベリの间，注意进入前最好有防止死の宣告的装饰品或技能，进入后会遭遇メガトンベリ4只和トンベリ1只。トンベリ看上去比较厉害，但实际上只会使用死の宣告和普通攻击，伤害左右30左右，装备防止死の宣告的装饰品或技能即可放心地与其战斗了。メガトンベリ的HP大概在1000左右，而トンベリ不到300，将其中任意一只击破后传送电梯会出现，如果将所有的メガトンベリ和トンベリ全灭的话，前方会出现装饰品スナイパ-カフス，效果是装备后攻击绝对不会Miss，算是比较鸡肋的奖励了。以下是在进入隐藏房间还需要注意的要点，以及ハズレ部屋出现敌人，可获得道具的相关资料。

注1：进入アタリ部屋成功解开封印后，可以将周围的岩石破坏掉，全部破坏的话会随机出现一种道具，但质量普遍不是很高。



注2：成功解开一种类型的アタリ部屋封印后，再进入同层的同类型ハズレ部屋（同アタリ部屋类型所在层数相同的范围内，即解开十字形的アタリ部屋后进入21～39层的十字ハズレ部屋），将敌人全灭后有可能获得质量特别高的道具，但出现概率不算太高，只有50%左右，需要S/L。



注3：想要成功进入トンベリの间，最少要有3本隐し部屋发见法，所以推荐在阅读隐し部屋发见法前先保存一下，没有进入アタリ部屋的话再读档重来。



注4：以下ハズレ部屋出现的敌人中，可盗取的道具指用シ-フ技能可偷取的道具，可夺取的技能则指用魔铳士可吸取到的魔物技能。

ハズレ部屋的敌人情况

1～19层开启アタリ部屋封印后，再打倒圆形的ハズレ部屋内所有敌人，有概率出现换装晶球Lv15ギャンブラ-

房间类型	出现的敌人	特点	可盗取的物品	可吸取的技能
圆形	ア-リマン×1	会使用直线2格的攻击，弱点是圣属性	エ-テルタ-ボ	（物）ギガントカノン
	レッサ-ドレイク×3	会使用扇形的火炎吐息	やさしい回复术（5）	（魔）ホワイトウィンド
十字形	サレット×4	HP很低，弱点是雷属性	やさしい回复术（3）	（魔）灭び行く晓光
	ヘビ-サレット×1	HP较高，攻击附带バ-サク状态，弱点是雷属性	-	（魔）灭び行く晓光
三角形	ゲッコ-×4	HP较低，弱点是冰属性	メガミエ-ル	（无）マイティパワ-

21～39层开启アタリ部屋封印后，再打倒十字形的ハズレ部屋内所有敌人，有概率出现装饰品特别会员カ-ド

房间类型	出现的敌人	特点	可盗取的物品	可吸取的技能
圆形	マキナレンジャ-×2	攻击附带MP消费2倍的异常状态，同时吸收雷属性攻击	-	-
	スカウトマキナ×4	同上	エ-テルタ-ボ	-
十字形	ガグ×2	HP很低，攻击附带スロウ状态，弱点是雷属性	-	（魔）灭び行く晓光
	イビリスギタケ×1	HP较高，且会使用强力技能诀别の深渊，弱点是炎属性	-	（无）くさい息
三角形	パリカ-×2	会使用各种属性魔法以及死の宣告，弱点是飞行、圣属性	みるみる见える本（5）	（无）死の告别
	タコ-バ×4	攻击附带混乱状态，弱点是冰属性	つくりかえ入门（7）	（魔）ホワイトウィンド

41～59层开启アタリ部屋封印后，再打倒三角形的ハズレ部屋内所有敌人，有概率出现ドレス合成秘传（9）

房间类型	出现的敌人	特点	可盗取的物品	可吸取的技能
圆形	クアトロホ-ン×4	会使用火炎属性高级魔法，同时攻击附带暗黑效果。弱点是冰属性	-	（物/魔）诀别の深渊
十字形	アガマ×4	HP较低，攻击附带沉默状态，弱点是冰属性	メガミエ-ル	（无）マイティパワ-
	ブラックプリン×1	会使用雷属性高级魔法以及各种辅助、攻击和回复技能，HP相对较高，无弱点	-	（魔）ホワイトウィンド
三角形	ボム×3	会使用火炎属性魔法和自爆，伤害在40左右，弱点是飞行和冰属性	エスナチンキ	（物/魔）タネ大炮
	デトネイタ-×7	会使用高级火炎属性魔法和自爆，伤害比ボム高，弱点也是飞行和冰属性	エスナチンキ	（物/魔）タネ大炮

61～79层

房间类型	出现的敌人	特点	可盗取的物品	可吸取的技能
圆形	ヘキサフィ－ト	攻击附带暗黑效果，同时也会使用自爆攻击，弱点是炎属性	メガミエ－ル	（物）ギガントカノン
	エルダ－ザルワ－ン	会使用各种属性的高级魔法以及死の告别，还会使用魔力和物攻上升的辅助技能，弱点是飞行和圣属性	－	（无）死の告别
十字形	バシネット	攻击附带バ－サク状态，弱点是雷属性	－	（魔）灭びゆく晓光
三角形	ペ－ルプリン	会使用冰属性高级魔法和睡眠魔法，无弱点	エ－テルプレミア	（魔）ホワイトウインド
	サボテンダ－	会使用强力技能はりなんぼん?，弱点是HP较低且怕炎属性	逃亡マニュアル（6）	（无）はりなんぼん?

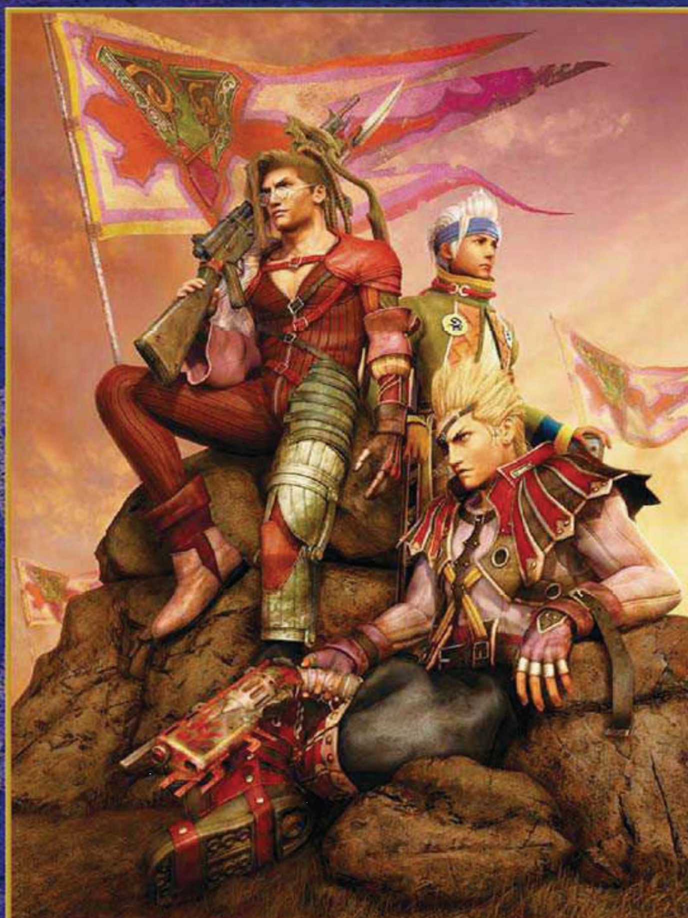
アタリ部屋的情况

层数	成功解除封印后出现道具（仅限一次）
1～19层	再出发の手记（9）
21～39层	かたづけ上达术（9）
41～59层	ドレスメ－カ－传（4）
61～79层	－

全怪物图鉴

怪物名称	出现层数	HP	MP	EXP	状态
コヨ－テ	1～4	6	6	4	陆地
ダイブベッカ－	1～4	5	6	4	飞行
ア－リ－マン	3～6	11	8	6	飞行
サレット	5～8	22	10	8	陆地
レッサ－ドレイク	5～8	22	13	8	陆地
ベスパ	7～10	33	12	10	飞行
マキナハンタ－	9～12	43	14	12	陆地
イビリタケ	9～12	43	26	12	陆地
ゲッコ－	11～14	45	16	14	陆地
バリアブルゲル	13～16	96	18	16	飞行
ホワイトファング	15～17	76	20	18	陆地
サボテンダ－?	15～19/27～30	40	20	18	陆地
キングタコ－バ	17～19/21～22	84	22	20	陆地
バイトワスプ	18～20	90	23	21	飞行
ヘビ－サレット	隐藏房间	195	35	33	陆地
オチュ－	20	392	230	23	陆地
スカウトマキナ	21～22	101	26	24	陆地
ブル－プリン	21～24	101	33	24	陆地
クリ－パ－	23～24	108	28	26	陆地
ア－メット	23～26	108	28	26	陆地
ギガ－ス	25～28	111	29	27	陆地
バリカ－	25～28	111	36	27	飞行
イ－グル	29～32	127	34	32	飞行
フライアイ	29～32	127	34	32	飞行
カニス・マヨル	31～34	135	36	34	陆地
ボリスパイダ－	33～36	210	69	53	陆地
ホワイトプリン	33～36	140	48	36	陆地
ピアシングバグ	35～39	146	40	38	飞行
タコ－バ	37～39	152	42	40	陆地
ナスホルン	37～40	152	42	40	陆地
ワイルドウルフ	40～42	165	45	43	陆地
マキナレンジャ－	隐藏房间	130	35	33	陆地
イビリスギタケ	隐藏房间	195	40	33	陆地
ガグ	隐藏房间	5	6	4	陆地
ディフェンダ－	40	648	200	13	陆地
ザルワ－ン	41～44	165	46	44	飞行
イエロ－プリン	41～44	165	58	44	陆地
ビコケット	43～46	172	48	46	陆地
プロトキマイラ	45～48	178	50	48	陆地
ボム	45～48	178	50	48	飞行
ガ－ドマキナ	47～50	184	52	50	陆地
クア－ル	49～50	382	68	52	陆地
スパインドレイク	49～52	191	54	52	陆地
アガマ	51～54	170	56	54	陆地
ボルトドレイク	51～54	197	56	54	陆地
99式机士	53～56	204	58	56	陆地
ヤマイタケ	55～57	210	60	58	陆地
袭机兵28型	55～59	210	60	58	陆地
マキナシュ－タ－	57～59	324	78	60	陆地
サハギン	58～60	220	79	61	陆地
トウ－ム	60	226	300	13	陆地
クアトロホ－ン	隐藏房间	194	55	53	陆地
デトネイタ－	隐藏房间/63～64	236	68	66	飞行
ブラックプリン	隐藏房间	291	69	53	陆地
アルテマウエポン	60	904	300	13	陆地

怪物名称	出现层数	HP	MP	EXP	状态
ペ－ルプリン	61～62	229	83	64	陆地
ハガ－バグ	61～62	229	66	64	陆地
キングヴァ－ミン	61～62	344	66	64	陆地
バリ－ヴァルハ	63～64	236	68	66	陆地
袭机兵71型	63～64	236	68	66	陆地
ワラン	65～66	242	70	68	飞行
铁巨人	65～66	363	70	68	陆地
バ－ビュ－ト	65～67	242	70	68	陆地
シャンタク	67	372	72	70	飞行
ヘキサフィ－ト	67～68	248	72	70	陆地
アラ－ネア	68	378	91	71	陆地
アサシンビ－	68～69	252	73	71	飞行
タロ－マティ	69	255	74	72	飞行
プルプレア	69～70	255	74	72	陆地
アサルトマキナ	70～71	258	75	73	陆地
ヒュ－ジゲル	70～71	387	75	73	飞行
モルボル	71～72	392	76	74	陆地
マキナソルジャ－	72	264	77	75	陆地
スキンク	72～74	220	77	75	陆地
ゼロ式机士	73～74	402	78	76	陆地
クイ－ンクア－ル	73～74	536	96	76	陆地
バ－ディゴ	75～76	274	80	78	飞行
ゴ－キマイラ	75～76	274	80	78	陆地
サボテンダ－	75～77	130	80	78	陆地
フリムスルス	77～78	280	82	80	陆地
ボルケ－ノ	77～78	280	82	80	飞行
キラ－ハウンド	78～79	290	84	82	陆地
デスゲイズ	79	287	84	82	飞行
ベヒ－モス	79	431	84	82	陆地
エルダ－ザルワ－ン	隐藏房间	258	75	73	飞行
バシネット	隐藏房间	258	75	73	陆地
インテルゲル(最终BOSS）	80	－	－	－	陆地
カ－ルトゥム(最终BOSS）	80	－	－	－	陆地
バ－ル(最终BOSS）	80	－	－	－	陆地
ウヌム(最终BOSS）	80	－	－	－	陆地
ドゥオ(最终BOSS）	80	－	－	－	陆地
トリア(最终BOSS）	80	－	－	－	陆地
フラクトス(最终BOSS）	80	－	－	－	陆地



奖杯攻略

奖杯总数	35	铜杯	22	银杯	7	金杯	5	白金	1

白金难度	6/10
白金所需时间	120小时
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	有
硬件需要	无

白金路线

本作的大部分奖杯都比较好拿，不过部分奖杯比较耗时，例如需要完成全魔物图鉴的“モンスターマスター”、需要剧情完成度100%的“完全制覇”和需要通关Last Mission模式的几个奖杯。除此之外，フルチェイン、オーバーキル和创始者这三个奖杯比较有难度，99连击需要靠三个シーフ有节奏地攻击受创硬直大的敌人才能实现；99999伤害可以用银河天震来解决；至于血量非常厚的トレマ就要靠多周目累积稀有饰品或培养满能力魔物来对付了。

完结 白金
取得条件：获得所有奖杯

TPOをわきまえて 铜杯
取得条件：在一次战斗中，**ユウナ**、**リュック**和**パイン**三人都进行过换装

特别 铜杯
取得条件：获得一件特殊换装
奖杯说明：三位女主角的特殊换装拿法参见前文。

聞き上手 铜杯
取得条件：听完**メイチエン**的所有故事
奖杯说明：分别在Story Lv.1的青年同盟总部、Story Lv.3**ルブラン**一行基地内部、Story Lv.4演唱会过后在飞空艇的舰桥以及Story Lv.5的**ザナルカンド**听**メイチエン**讲故事，不能急着按掉，要一句句听完。

巧みな罠仕掛け人 铜杯
取得条件：Story Lv.3结束前抓到陆行鸟

ゼロアウト 铜杯
取得条件：打倒**ゼロ**式机士
奖杯说明：Story Lv.1主线任务最后的BOSS。

友の讨伐 铜杯
取得条件：打倒**バハムート**
奖杯说明：Story Lv.2主线任务最后的BOSS。

消火活动 铜杯
取得条件：打倒**ザラマンデル**
奖杯说明：Story Lv.4主线任务最后的BOSS。

スフィアブレイカー 铜杯
取得条件：迷你游戏**スフィアブレイク**取得10次胜利

炼金术师 铜杯
取得条件：使用30次合成弹
奖杯说明：合成弹是**アイテムシューター**的专有技能。

学ぶ者 铜杯
取得条件：学会5种魔铳弹
奖杯说明：魔铳弹是魔铳士的专有技能，魔铳弹的习得条件参见附录。

大富豪 铜杯
取得条件：帮**オオアカ**屋偿还所有贷款
奖杯说明：在他那里买100000元的东西即可。

チームワーク 铜杯
取得条件：获得一场闪电球比赛的胜利

交涉上手 铜杯
取得条件：使用30次“**わいろ**”
奖杯说明：这是**ギャンブラー**的技能，需花钱贿赂敌人让其撤退，可额外获得道具。

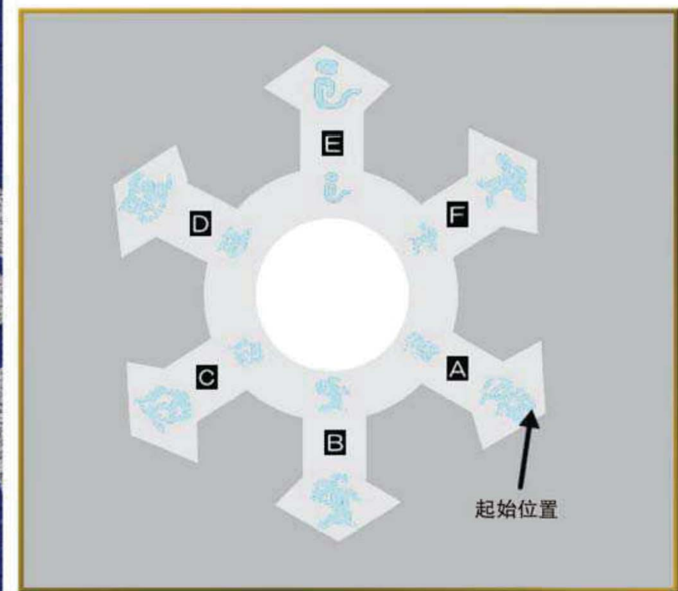
アビリティコンプリート 铜杯
取得条件：任意职业习得所有技能

ギャンブラーの梦 铜杯
取得条件：职业**ギャンブラー**的掷骰子技能掷出同点数的骰子
奖杯说明：建议用技能“**トゥーダイス**”

亲の气持ち 铜杯
取得条件：看完任意魔物完整的魔物人生
奖杯说明：任意魔物的魔物人生达到5级后解放。

一つのエピソード完了 铜杯
取得条件：在Story Lv.5达成一个地点的Episode Complete

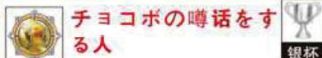
お宝ハンター 铜杯
取得条件：开启**アンダーベベル**封印施设内有“**リボン**”的宝箱
取得条件：需要调查6座塔搭路进入最下方的入口，根据图示，按照A→C→E→B→C→A→D→C→F→C→E的顺序调查塔即可。



ザ・ガンナー 银杯
取得条件：射击游戏的等级达到满级
奖杯说明：具体方法见攻略部分。

フルチェイン 银杯
取得条件：达成99连击
奖杯说明：找个血多且受到攻击硬直大的单体BOSS（例如百层隐藏迷宫第80层的BOSS），我方三人的职业均为**シーフ**，然后不停用普通攻击打BOSS，把握好节奏可以无限连，轻松达成99连击的要求。

オーバーキル 银杯
取得条件：一次攻击造成99999以上的伤害
奖杯说明：比较简单的办法是使用技能“银河天震”，这招是全Over Soul怪物图鉴奖励的换装盘“天地の破坏者”所附带的技能，获得“天地の破坏者”同时也是解锁奖杯**モンスターマスター**的必经之路。需要注意的是，要用“银河天震”打出99999的伤害，前提是不能逃跑，可以等拿到“天地の破坏者”后直接返回主菜单选择“NEW GAME PLUS”重开游戏。




チョコボの噂话をする人
银杯

取得条件：抓到黄金陆行鸟

奖杯说明：位于隐藏迷宫ナギ平原・遗迹の奥的最深处。




スフィアハンター
银杯

取得条件：获得所有的换装晶球

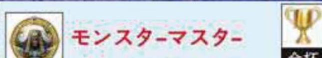
奖杯说明：所有换装晶球获得方法见前文。




踊る姫
银杯

取得条件：获得“魔导ダンス大全下卷”

奖杯说明：达成ジヨゼ寺院Episode Complete即可获得




モンスターマスター
金杯

取得条件：完成“シンラ君の魔物事典”

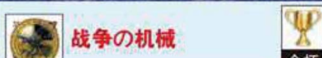
奖杯说明：很耗时的一个奖杯，需要收集全魔物的Over Soul状态，建议等二周目再来拿。只要在战斗中遇到过Over Soul的魔物就能收集，并不需要将其击倒，因此我们可以先将所有种族都打成仇恨状态后前往百层隐藏迷宫，几乎所有魔物都会在该迷宫中出现，（其中チョコボイーター、グローブイーター、アジ・ダハーカ、キングヴァーミン和ジャボテンダー需要在流程中将其打倒过一次后才会在百层迷宫里出现），遇怪就逃跑，这样就能收集到大部分敌人的Over Soul，只有ジオパラウド和护法のガーディアン要去ベベル地下的控制塔处刷。




创始者
金杯

取得条件：打败圣ベベル庙百层迷宫的最终BOSSトレマ

奖杯说明：具体参见流程攻略部分。




战争の机械
金杯

取得条件：打败流程最终BOSS之一的ヴェグナガン






完全制覇
金杯

取得条件：剧情完成度达到100%

奖杯说明：想剧情完成度达到100%至少需要二周目游戏，并且在第2章时分别选择青年同盟和新エボン党进行游戏，除了全地点Episode Complete外，还要在第4章看完通信晶球的全部内容，隐藏迷宫和魔物コロシアム制覇，二周目时在第5章可以收集完全部的飞空艇事件。




駆け出し
铜杯

取得条件：到达ヤドノキの塔第10层




まだまだ先は長い
铜杯

取得条件：打倒ヤドノキの塔第20层的BOSS





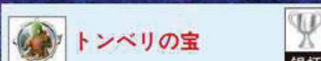

中间地点
铜杯

取得条件：打倒ヤドノキの塔第40层的BOSS




もう一息
铜杯

取得条件：打倒ヤドノキの塔第60层的BOSS




トンベリの宝
银杯

取得条件：拿到トンベリの间的宝物

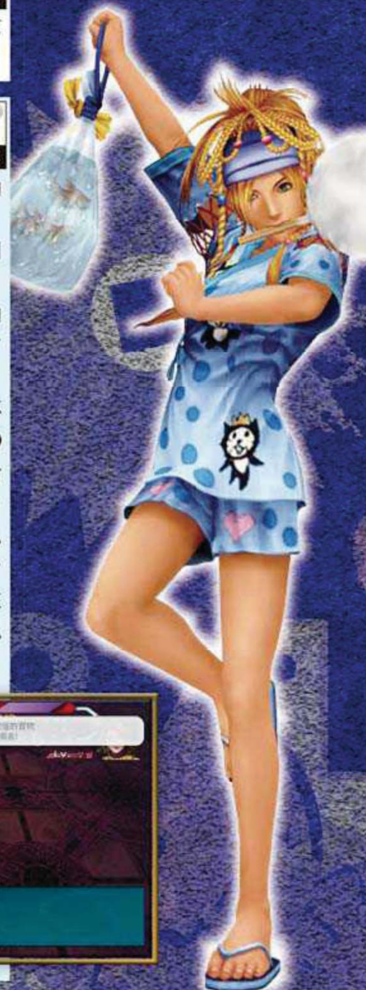
奖杯说明：这个奖杯和隐藏房间相关，具体方法是：先解除1～19层、21～39层アタリ部屋的封印，然后在61～79层进入アタリ部屋（必须是三角形アタリ部屋，否则就读档），之后破坏金の岩就会被传送至トンベリの间，保证包囊有空位的情况下拾取房间中央的“スナイパーカフス”就能解锁奖杯。41～59层也能从三角形アタリ部屋到达トンベリの间拿到饰品，但是笔者这样做却没有拿到奖杯，安全起见还是多爬20层吧。






巨大な塔
金杯

取得条件：打倒ヤドノキの塔第80层的BOSS





RPG	新 罗罗娜的工作室 起始的故事 阿兰德的炼金术士			必需记忆卡
	新・ロロナのアトリエ　はじまりの物語 アーランドの炼金术士			2838MB
	Gust	2013年11月21日	日版	1人
零售版：6090日元/下载版：5400日元		对应交叉存档/PSV TV		对应玩家年龄：12岁以上

本作是“《工作室》系列”第一作的重制版，基本构架和原作相同，添加了更多的迷宫，调合配方也发生了变化。游戏不仅画面有了大幅的提升，还在正篇结尾添加了全新的延长战内容，和系列后作的故事相呼应，让系列粉丝觉得乐趣十足。

文 半夏　美编 Juxi

系统详解

基本操作

按键	说明
方向键	选择
L	显示王国任务、战斗中决定援护和追击
R	显示地图移动、战斗中决定援护和追击
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
△	打开配方、战斗中决定追击
○	决定、调查
×	取消、跳跃
□	地图中主动攻击怪物
SELECT	锁定界面
START	跳过剧情



流程简介

游戏主要分为两个部分，第一个部分为3年，3年内需要完成12次王国任务，三年结束后根据玩家表现可以迎来不同结局。第二部分为1年，需要在1年内调合相关道具帮助穿越而来的炼金术士回到未来。游戏地图主要分为采集地和城镇两大部分，游戏的主要流程是雇佣伙伴前往采集地冒险，收集材料，然后回到工作室调合强力道具帮助开拓冒险范围。在城镇中移动并不会花费时间，但是调合和采集都会花费一定的天数，需要在有限的时间内合理安排行动才能顺利完成王国任务。



地图探索

游戏中有许多采集地，随着时间的推移逐一开放。每块采集地都由不同的地区组成，探索不同地区需要花费一定天数。一开始所有地区都是未知的，在地区内有道路连接着下一块地区，走到连接处选择探索其他地区才能开启下一块地区。地区中有许多采集点，调查之后能够收获道具，其中金色的采集点表示稀有采集点，能够获得品质较高的道具。有的地图会随机有问号地点，调查之后可能会获得道具也可能会中陷阱。在地图中采集的道具会放在随身携带的篮子里，最初只有60格，后期触发事件能扩大到100。回到工作室后可以把篮子里的素材转移到仓库中。在调合了内装秘密バッグ后即使在采集地也能随时把篮子的道具转移到仓库中。地图中有各种怪物，按□键主动攻击怪物能够在战斗中取得先手。在内装装备了女子力ダンベル后等级差距比较悬殊的怪物被攻击后会直接消灭（并不会获得经验）。地图中还会有各种障碍，需要靠调合的道具才能通过。



战斗详解

界面详解

1.角色，当前行动角色。
2.队伍中角色，队伍中角色以及各自的状态。
3.行动选择，可以选择攻击、使用道具、技能、必杀技、防御、逃跑等动作（注意只有炼金术士才能够选择道具）。
4.行动队列，队友和敌人都按照行动队列顺序行动。
5.必杀技槽，战斗过程中会累积，发动超强力的必杀技会消耗这个槽。
6.辅助槽，战斗过程中会累积，发动援护或者追加攻击都会消耗这个槽。



胜负奖惩

在地图上遇到怪物进入战斗后，击败怪物就能取得胜利，获得战利品和经验。如果全员被怪物击倒HP降为0，则会被强制送回工作室（后期调合了空とぶじゅうたん之后能够在原地复活）。

异常状态

战斗中敌人和队友都有可能感染各种异常状态，具体如下：

图标	名称	效果
	毒	到自己行动顺序时受到一定伤害
	延时	行动的等待时间延长
	睡眠	轮到自己行动时也不能行动，受到攻击后会清醒
	黑暗	命中率和回避率下降
	诅咒	不容易获得各种增益效果

追加攻击和援护

在罗罗娜使用道具或者技能攻击敌人后，可以消耗辅助槽发动追加攻击，甚至发动角色的追加攻击技能，有时可以连续追加攻击两次。在敌人攻击罗罗娜时可以发动援护，让其他角色帮罗罗娜挡下攻击，一般援护受到的伤害会比较低，推荐使用。



调合

在工作室内调查大罐子就能开始调合，调合需要事先获得各种参考书，学会参考书内的配方之后才能调合。调合时首先选择想要制作的道具，标记△的表示道具不足，可以通过调合补足；标记×的表示暂时缺少可以调合的道具。第二步选择想要调合的数量，第三步根据想要的特性选择不同的道具进行调合。完成以上三步就会开始调合，根据调合的道具和数量会消耗一定天数，如果调合道具等级高过炼金术等级有可能会调合失败，MP不足时也可能会失败。成品道具会有各种特性和效果具体见后文说明。



特性和效果

素材道具具有各种不同的特性，特性会影响其贩卖的价格、调合之后的品质、劣化速度等等。使用素材调合的道具会继承素材的特性，甚至会产生合成特性，例如使用具有高品质LV1和高品质LV2的素材调合的道具，会获得高品质LV3特性。根据调和道具的品质和等级的不同，调合的道具会具有不同的效果，例如使用不同品质的树冰石，会调合出具有“冰ダメ-ジ大”、“冰ダメ-ジ中”或者“冰ダメ-ジ小”效果的レヘルン。

参考书

游戏中有各种参考书，可以通过购买、完成任务获得、探索迷宫获得、事件获得等等，具体入手方法如下：

名称	入手方法	包含配方
图解初级炼金术	自动获得	ゼッテル 、中和剂、炼金炭、クラフト
はじめての料理	食堂出售	ブランクシチュ-、キャベツ汁、黑の香茶
シェフのオススメ	食堂出售	マイスタ-タルト、スペシャルミ-ト
评判店の料理	王国任务印章报酬（第1年10～12月）或食堂出售（第2年1月后）	デニッシュ、情热のコンソメ、幸せのクッキ-
至高の料理	王国任务印章报酬（第2年10月～12月）或食堂出售（第3年1月后）	モンブラン、一なる粉
生活杂货百科	杂货店出售	研磨剂、ヒ-リングサルヴ、たる
植物と矿石	杂货店出售	荣养剂、ア-ランド石晶、ピュアオイル、红の染料
菌と食物の关系	杂货店出售	炼菌酵母、无色ゼラチン、ハチミツ
ふしぎな魔具	杂货店出售（第2年4月）	香り立つ野生、幸せのバスケット、涌水の杯
新时代美术论	杂货店出售（第2年7月）	タ-ル液、虹の精油、魔法の绘の具、运命の札
旅艺人の逸话集	武器屋出售（第2年10月～12月）	旅人の靴、空飞ぶじゅうたん
大炮の作り方	王国任务印章报酬（第1年1～3月）或武器屋出售（第1年4月后）	フラム、大炮
自然と爆弹	王国任务印章报酬（第1年4～6月）或武器屋出售（第1年7月后）	ドナ-スト-ン、ふくろばくだん
キュ-トな爆弹	王国任务印章报酬（第1年7～9月）或武器屋出售（第1年10月后）	レヘルン、バルフラム
つけるオシャレ	武器屋出售	グナ-デリング、ル-ンスト-ン、メルクリウスの瞳
星と炼金术	王国任务印章报酬（第2年1～3月）或武器屋出售（第2年4月～）	メテオ-ル、ブリッツシンボル
素敌なインテリア	杂货店出售（第2年7月～9月）	魅惑の女神像、おしゃれ釜、女子力ダンベル、マリンナイザ-
农作业の极意	武器屋出售（第2年10月）	丰作手袋
お守り辞典	王国任务印章报酬（第2年7月）武器屋出售（第3年1月后）	エンゼルチャ-ム、胜负师のお守り
レメゲトン	パメラ屋出售（第2年4月）	コメ-ト、炼金キャンディ、祝福のコイン、地球仪
ラウエの书	パメラ屋出售（第2年10月）	エアドロップ、惠みのクリスタル、秘密バッグ
神秘の灵药	パメラ屋出售（第3年1月）	暗黑水、纯粹なる毒、エリキシル剂

名称	入手方法	包含配方
ナコト写本	宝箱（カタコンベ的兽墓地）	自动目觉まし、精灵の息吹、ネクタル
エクスク-ラリオ	宝箱（シュテル高地的树冰石采取地）	ゲベ-トアンク、ウサギのシッポ、テラフラム
ヘルメス选集	宝箱（ネ-ベル湖畔的岛鱼の集落）	メンタルウォ-タ-、ヒ-リングベル、神秘のアンク
ネクロノミコン	宝箱（失われた民の都的残された宝）	シュペルホルン、风乘りの羽根
ある盗贼王のお话	宝箱（夜の领域的黑龙の住处）	精灵の首饰り、盗贼のバンダナ
シビュレの书	宝箱（オルトガラクセン的第二阶层）	净化の炉、吸魂ひょうたん、神-の晚さん
古代の炼金术书	王国任务时获得（第1年7月）	魔女の秘药、兽の雕り物、愈しのアロマ
カツラな世界	ハゲル的角色事件获得	ステキなカツラ
エメラルド板	宝箱（オルトガラクセン的第十四阶层）	贤者の石、金
煅冶の基本	武器屋出售（第1年4月）	インゴット、ツインク、ドライメタル、クロ-ス、ネイロンフェザ-、シルケス
煅冶の应用	武器屋出售（第2年4月）	シュテルメタル、ゴルトアイゼン、シルヴァタイト、モフコット、ポリ-ウ-ル、タンピ-シュ
煅冶の真髓	武器屋出售（第3年1月）	プラティ-ン、スケイルクロス
神-のそざい	武器屋出售（延长战）	ハルモリウム、ヴェルベティス
炼金术で作るパイ	事件获得（パイ作り禁止）	プレ-ンパイ
パイの基本	事件获得（炼金术で作るパイ）	ミ-トパイ、ベリ-パイ、ミルクパイ、ハニ-パイ
キャベツのパイ	事件获得（パイの基本）	キャベツパイ
おいしいパイ	事件获得（キャベツのパイ）	香茶パイ、キノコパイ、シ-フ-ドパイ、アイスパイ
炼金术のパイ	事件获得（おいしいパイ）	生きてるパイ、エリクパイ、パイメテオ-ル、ドンケルパイト
究极のパイ	事件获得（炼金术のパイ）	贤者のパイ、暗黑パイ、ドラゴンパイ、金パイ
乐器の作り方	タントリス的角色事件获得	手作りの乐器
师匠の走り书き	リオネラ的角色事件获得	不思议な药
メルルの道具メモ	延长战2月1日以后，炼金术等级40以上	妙药ドラッヘン、ナントカの秘药、メルキシル剂、风操り车、时の石版、知惠者の辞典、轮回の齿车
メルルの装饰メモ	延长战2月1日以后，炼金术等级40以上	リバ-ストルク、目觉めの怀中时计、约束の腕轮、神速自在带、英雄のメダル、ミシカルリング、ブレイブマスク
时を超える睿智	事件获得（延长战1月时）	うつろふ指轮、七星元环、龙の砂时计
天からの呼び声	宝箱（深渊の古塔的レベル4）	ヒンメルシュテルン、天球仪
无限炼金体系	宝箱（マキナ领域・变异的第四层左）	消えないフラム、溶けないレヘルン、恒久ドナ-スト-ン、永转地球仪、无限メテオ-ル

内装

内装是游戏中非常特殊的道具，调合内装之后，在书桌前选择“模様替えをする”将对应内装放在室内，就能自动开启内装带来的效果，具体内装说明如下：



道具	作用
幸せのバスケット	每天都能从中采集到食材
涌水の杯	每天都能从中采集到液体素材
秘密バッグ	实现篮子和仓库的随地互通
祝福のコイン	减缓道具劣化速度
魅惑の女神像	完成村民任务后人气上升度上升
丰作手袋	收获更多的道具
旅人の靴	在各地移动速度加快，移动时间缩短
运命の札	战斗获得的经验值增加
空とぶじゅうたん	全体不能战斗时可以原地复活
女子力ダンベル	能够用杖直接击败比自己弱的敌人
おしゃれ釜	减少调合所需的素材
マリンナイザ-	延长在水中可以呼吸的时间

商店与量贩

在城镇中有各种商店，可以购买道具、打造装备、分解装备等等。每家店铺贩卖的物品都有数量限制，隔一段时间会补货。在王宫受付可以接取店主的朋友事件，提升和店主的交友值。在第二年4月后，和店主的交友值达到20就会开启量贩，和店主对话选择量贩，之后把想要量贩的道具交给店主，隔一段时间就可以批量购买这个道具了。推荐使用这种方法登录某些很难调合或者比较稀有的道具。

家庭菜园

赢得第1年12月的**キャベツ祭り**后，第2年1月会得到种子奖励，开启家庭菜园。菜园在工作室门口左侧，最初只有一块地，完成王国任务获得印章奖励后可以扩充到三块。在获得种子后可以选择在这里种植，一段时间后就可以收获各种作物。种子主要靠事件奖励和采集地随机获得，比较珍贵，推荐将事件获得的种子进行量贩。使用调合能够提升种子品质，并赋予种子不同特性，种子品质越高收获作物品质也就越高，作物还会继承种子特性。



ホム

第1年11月回答师父问题就能在第二年得到可爱的弟弟或者妹妹——**ホム**，可以委托**ホム**去已经去过的采集地采集，也能委托他调合已经调合过的道具。在下达命令时可以选择重视品质，或者重视特性等级等等。如果不终止对他的命令他会一直做同一件事，注意适时调整他的作业内容。完成王国任务获得印章的奖励可以提升**ホム**收集和调和的等级。



服装

在书桌前选择更衣室就能为罗罗娜等角色更换各种服装。服装可以通过使用交换券交换、通关、游戏内事件、和前作联动、购买日本杂志附送DLC码、购买DLC等多种方式获得。其中在王宫受付使用交换券能够换取许多服装，在交换服装之前存档，换好服装后在更衣室更换到角色身上，然后读档，就可以不花费交换券免费换取服装。



时间胶囊

进入延长战后在师匠的房间会开启时间胶囊，将不同的道具放进去，经过一段时间会得到完全不同的道具。放入一些指定的道具能够合成特殊道具，具体如下：

合成结果	材料1	材料2	材料3	材料4
うおクラフト	クラフト	鱼类	–	–
エ-テルインキ	魔法の绘の具	药材类	（液体）	–
トトリア风ブランチ	鱼类	食材类	食材类	神秘之力类
神秘の船首像	矿石类	研磨剂	神秘之力类	コメ-ト
たたかう魔剑	轮回の齿车	神秘之力类	研磨剂	–
ぷに爆弹	ぷにぷに玉	布类	爆弹累	–
新天地レ-ション	料理类	甜点类	派类	中和剂
树冰石结晶	树冰石	水	盐	中和剂
ちむド-ル	神秘之力类	ゼッテル	ぷにぷに玉	丝类素材

任务简介

游戏中的任务主要有王国任务、村民任务、朋友任务和特殊任务四种。王国任务分为主要任务和次要任务，三个月内使主要王国任务达到合格标准就能顺利过关。每完成一个次要王国任务不仅能获得兑换卷还能获得一个印章，每三个印章连成一条线就能获得额外奖励。完成的王国任务在王宫廊下向**ステルク**汇报就能领取奖励。在王宫受付和**エスティ**对话能够领取村民任务，村民任务都有一个附加条件，达成附加条件的话可以得到额外的兑换卷，兑换卷可以交换各种稀有素材和装备。除了村民任务还有其他角色提供的朋友任务，朋友任务没有附加条件，完成朋友任务能够提升玩家和委托角色的交友值。发生某些事件时**エスティ**会对玩家提出特殊任务，按时完成能够触发后续事件。



事件相关

游戏中满足不同的条件能够触发各种事件，除了自动发生的事件外，在有事件发生时地图上会显示出可触发事件的角色图标，到相关地图和角色对话就能触发事件。达成不同角色的系列事件后能触发相关结局，解锁奖杯。主要角色事件在后文角色介绍中写明，这里仅列出辅助角色事件。

パイ职人结局相关事件

事件名称	地点	条件	备注
パイ作り禁止	アトリエ	第一年1月20日后	–
炼金术でパイ作り	アトリエ	“パイ作り禁止”事件发生后经过10日	获得参考书《炼金术で作るパイ》
炼金术で作るパイ1	アトリエ	第一次调合プレ–ンパイ品质不到80	–
炼金术で作るパイ2	アトリエ	第一次调合プレ–ンパイ品质达到80以上	获得参考书《パイの基本》
炼金术で作るパイ3	アトリエ	“炼金术で作るパイ1”事件发生后调合プレ–ンパイ品质达80以上	获得参考书《パイの基本》
パイの基本	アトリエ	ミ–トパイ、ベリ–パイ、ミルクパイ、ハニ–パイ全部调合达到品质80以上	获得参考书《キャベツのパイ》
キャベツのパイ1	アトリエ	第一次调合キャベツパイ品质不到80	–
キャベツのパイ2	アトリエ	第一次调合キャベツパイ品质达到80以上	获得参考书《おいしいパイ》
キャベツのパイ3	アトリエ	“キャベツのパイ1”事件发生后调合キャベツパイ品质达80以上	获得参考书《おいしいパイ》
おいしいパイ	アトリエ	香茶パイ、キノコパイ、シ–フ–ドパイ、アイスパイ全部调合品质达80以上	获得参考书《炼金术のパイ》
炼金术のパイ1	アトリエ	调合生きてるパイ	–
炼金术のパイ2	アトリエ	调合エリクパイ	–
炼金术のパイ3	アトリエ	调合パイメテオ–ル	–
炼金术のパイ4	アトリエ	调合ドンケルパイト	–
炼金术のパイ5	アトリエ	事件“炼金术のパイ1～4”全发生后调合任意道具	获得参考书《究极のパイ》
究极のパイ1	アトリエ	调合贤者のパイ	–
究极のパイ2	アトリエ	调合暗黑パイ	–
究极のパイ3	アトリエ	调合ドラゴンパイ	–
究极のパイ4	アトリエ	调合金パイ	–
究极のパイ5	アトリエ	事件“究极のパイ1～4”全部发生后，所有的派品质都达80以上，第二天发生	可达成パイ职人结局

コオル相关事件

事件名称	地点	条件	备注
访问贩卖の少年	アトリエ	第1年10月15日后	コオル首次登场，以后每月15日会来贩卖商品
秘密の仕入先	アトリエ	第2年5月15日后，来贩卖3次后，注意パメラ事件“コオルくんに相谈”发生时，这个事件会延后发生	–
街の中のコオル	广场	第1年12月后，来贩卖商品3次以上	可以接取コオル的朋友任务了
カゴよ大きくなれ!	アトリエ	第2年后コオル交友值10以上，篮子空位在10以下从采集地回来	篮子容量扩大到100
说教押し卖り	アトリエ	在コオル来贩卖时一次购买1000金币以上道具	–

ティファアナ 相关事件

事件名称	地点	条件	备注
お邻の人气者	杂货店	第一次进入店铺时	–
ティファアナさんは未亡人	杂货店	第1年4月后	杂货店休息1日
おじさん达に大人气1	杂货店	“ティファアナさんは未亡人”事件发生30日后	–
おじさん达に大人气2	杂货店	“おじさん达に大人气1”事件发生30日后	–
病气がちなティファアナさん	杂货店	获得参考书《ナコト写本》或者パメラ屋开店	杂货店休息1日
药をあげる?	杂货店	“病气がちなティファアナさん”事件30日带着ネクタル前往杂货店	–
醉っ拂いティファアナさん1	食堂	第1年8月后ティファアナ的交友值40以上	强制1日经过
醉っ拂いティファアナさん2	食堂	ティファアナ交友值60以上、“醉っ拂いティファアナさん1”事件发生30日	强制1日经过
そして翌日…	杂货店	“醉っ拂いティファアナさん2”事件发生后第二天	–

ハゲル相关事件

事件名称	地点	条件
やっぱり气にしてる?	广场	ハゲル的交友值30以上
KATSURA	アトリエ	ハゲルの交友值80以上
师匠からのプレゼント	アトリエ	“KATSURA”事件发生30日后
ステキなカツラ	アトリエ	调合“ステキなカツラ”
カツラ装着!	武器屋	“ステキなカツラ”事件发生后
ハゲル复活	アトリエ	“カツラ装着！”事件发生7日后
锻えよハゲル	武器屋	“カツラ装着！”事件发生30日后

パメラ相关事件



事件名称	地点	条件	备注
幽灵のうわさ	アトリエ	第2年1月后	采取地“カタコンベ”解放
クマのぬいぐるみ	カタコンベ	进入“カタコンベ的追忆の间”	–
ぬいぐるみから幽灵	アトリエ	“クマのぬいぐるみ”事件发生后回到工作室时	パメラ登场
お化け屋敷	アトリエ	“ぬいぐるみから幽灵”事件发生后	“ク–デリアVSホム”事件发生后
退屈なパメラさん・1	アトリエ	“ぬいぐるみから幽灵”事件发生30日后	–
退屈なパメラさん・2	アトリエ	“退屈なパメラさん・1”事件发生30日后	パメラ屋开店，可以接受パメラ的朋友任务了
お客さんがこない	パメラ屋	“退屈なパメラさん・2”事件发生14日后	–
コオルくんに相谈	アトリエ	“お客さんがこない”事件发生后	コオル来贩卖时
大繁盛	パメラ屋	“コオルくんに相谈”事件发生7日后	–
街の人は怖がらない	パメラ屋	“大繁盛”事件发生30日后	–
とり凭きやすい物	アトリエ	“ぬいぐるみから幽灵”事件发生3日后パメラ屋开店前，且ホム已经登场	–



ホム相关事件

事件名称	地点	条件	备注
弟と妹	アトリエ	第1年11月10日后	根据玩家的回答会有不同的性别
ホムンクルス作りました	アトリエ	第2年1月后“弟と妹”事件经过60日进入工作室时	ホム登场
ホムンクルスってなに?	アトリエ	ホム登场3日后	–
なんて呼んでもらおう	アトリエ	“ホムンクルスってなに? ”事件发生30日后	–
ホム、ネコを拾う	アトリエ	“ホムンクルス作りました”事件发生180日后调合时	–
ホム、ネコを饲う	アトリエ	“ホム、ネコを拾う”事件发生30日后调合时	–
ネコが增えた	アトリエ	“ホム、ネコを饲う”事件发生180日后调合时	–
迷子のホム	回到工作室时	在战斗中罗罗娜使用支援技能“リ–サルフラム”之后回到工作室时	–
两亲からのお土产・外传	回到工作室时	罗罗娜父母的“旅行のお土产”事件发生1个以上从采集地回到工作室时	–

角色和事件

ロロナ

佣金：0
雇佣地点：无
入队方法：最初
使用武器：杖
介绍：游戏的主角，技能都是单体攻击，能够使用炼金术合成的道具进行攻击和回复。

技能一览

技能名称	消费MP	效果	习得等级
エンゼルシュート	5	对敌单体造成物理属性伤害，稍微押后敌人的等待时间	最初
エーテルライト	9	对敌单体造成物理属性伤害，有一定几率造成黑暗状态	5级
エンゼルスピリット	24	对敌单体造成强力的物理属性伤害	25级
エーテルクラウン	0	支援技能1	15级
エンゼルフルハート	0	支援技能2	30级
リーサルフラム	0	超级支援技能	40级
不思议なレシピ	0	必杀技	35级
危险察知	被动技能	回避率上升10%，物理属性伤害减少10%	10级
悪运	被动技能	危急时刻命中、回避、暴击率上升25%	20级

クーデリア

佣金：0
雇佣地点：广场
入队方法：最初自动加入
使用武器：子弹
介绍：罗罗娜的青梅竹马，每隔一段时间就能在王宫受付接取神秘的高额报酬任务，完成这些任务才能推进**クーデリア**事件。有许多辅助事件和结局无关，可以适当触发。技能为单体攻击，附加炎属性。由于不需要佣金，在初期金钱不充分时是很好的选择。

技能一览

技能名称	消费MP	效果	习得等级
コールサバント	7	对敌单体产生物理属性伤害	最初
0デリンジャー	10	对敌单体产生炎属性伤害，命中率稍低	5
スリープショット	30	对敌单体产生物理属性伤害，有一定几率附加睡眠状态	25
トリプルスナイプ	0	追加攻击技能1	15
コールスペシャル	0	追加攻击技能2	20
サーバントレイド	0	必杀技	35
突击爆弹娘	被动技	暴击率上升15%	10
亲友の力	被动技	援护效果上升，罗罗娜处于危机状态时力量增强	20

主要事件

内容	场所	条件	备注
ラッキークエスト!	王宫受付	接取上交一个石ころ获得报酬1000的高额报酬任务后	–
ラッキークエスト成功	王宫受付	"高额报酬"任务达成	–
あんらっきーくえすと	アトリエ	"高额报酬"任务过期的状态放置30日	注意任务过期超过15天去王宫受付会强制取消任务
金欠クーデリア	杂货店	第2年1月后达成三次高额报酬任务	–
失敗から成功に	アトリエ	第2年7月后调合失败时	–
くーちゃんにプレゼント	アトリエ	"失败から成功に"事件发生1天后	–
クエストの依赖主	王宫受付	第3年1月高额任务发生5次、"くーちゃんにプレゼント"事件发生后	暂时不能雇佣クーデリア
幼训染と大喧哗	アーランド	"クエストの依赖主"事件发生后任意移动	暂时不能雇佣クーデリア
へこんでいるロロナ・1	アトリエ	"幼训染と大喧哗"事件发生后经过1日	
へこんでいるロロナ・2	王宫受付	"幼训染と大喧哗"事件发生后和エスティ对话	
頑张るくーちゃん	アーランド	"幼训染と大喧哗"事件发生后经过10日向工作室移动时	
逃げるくーちゃん	武具屋	"頑张るくーちゃん"事件发生完成时	–
仲直り	アトリエ	"頑张るくーちゃん"事件发生数日后	得到"友情のペンダント"奖杯，可以获得"仲直り"结局，クーデリア可以雇佣

高额任务

注：完成高额任务会使人气下降。

内容	入手场所	备注
石ころ	近くの森	–
粘铁	アーランド国有矿山	"アーランド国有矿山"解放后（第1年4月以后）发生
晕棉花	旅人の街道	"旅人の街道"解放后（第1年10月以后）发生
阳晶石	シュテル高地或者コオル贩卖	"シュテル高地"解放后（第2年5月以后）发生
辉く砂	ネーベル湖畔	"ネーベル湖畔"解放后（第2年7月以后）发生
影见草	夜の领域	"夜の领域"解放后（3年目4月以后）发生
モンブラン	调合或者サンライズ食堂购买	第3年1月以后发生

辅助事件

内容	场所	条件
くーちゃんはお金持ち	广场	第1年2月后
クーデリアvsホム	アトリエ	ホム登场数日后
いつもの3人	采集地	クーデリア和イクセル在队伍中时向采集地移动
因缘の间柄	出发时	クーデリア和ステルク在队伍中时向采集地移动
ナンパガード	出发时	クーデリア和タントリス在队伍中时向采集地移动
クーデリアとジオ	出发时	クーデリア和ジオ在队伍中时向采集地移动
ジオの魅力について热く语る	出发时	"クーデリアとジオ"事件发生后クーデリア和ジオ在队伍中时向采集地移动
ジオのことで怒るクーデリア	アトリエ	"ジオの魅力について热く语る"事件发生后クーデリア未加入队伍但ジオ在队伍中从采集地回来
1ねん1みり	アトリエ	第3年1月后和クーデリア交友值在70以上
くーと师匠	アトリエ	第1年10月后クーデリア有一定交友值
くーとネコ	アーランド	"ホム、猫を饲う"发生后从工作室出来
最后の依赖	广场	第3年10月后和クーデリア交友值达80以上

延长战事件

内容	场所	条件
変わらないクーデリア	アトリエ	1月以后
首に铃を付ける方法?	广场	3月1日以后

イクセル

佣金：25
雇佣地点：サンライズ食堂
入队方法：第一年1月15日之后在食堂触发事件后可以雇佣。
使用武器：平底锅
介绍：サンライズ食堂的厨师，喜欢料理，带他去各地能够触发食材事件，以后再去那个地图就能采集到特定食材。擅长单体物理攻击，并能进行单体小量回复。

技能一览

技能名称	消费MP	效果	习得等级
ブッ叩く	5	对敌单体造成土属性伤害	最初
俺のとっておき	9	回复我方单人HP	5级
脳天ブッ叩き	28	对敌单体造成物理属性伤害，有一定几率造成混乱状态	25级
きりもみ回转叩き	0	追加攻击技能1	15级
とっておきディナー	0	追加攻击技能2	30级
俺流フルコース	0	必杀技	35级
美味しい食べ方	被动技	行动时HP会回复	10级
料理人の目利き	被动技	攻击命中率上升，战利品的品质上升	20级

主要事件



内容	地点	条件	备注
お弁当忘れた	采取地	イクセル的交友值30以上，イクセル加入队伍时向采集地触发	–
デザートのアイデア	食堂	–	–
どうやって作った	アトリエ	イクセル的交友值50以上，任意料理类的道具合成品质达80以上	–
俺がどんな思いで	アトリエ	“どうやって作った”事件发生7日后	–
胜负だよ、胜负！	アトリエ	“俺がどんな思いで”事件发生7日后	イクセル离队
何しに来たんだ?	食堂	“胜负だよ、胜负！”事件发生后	不能雇佣イクセル，不能在食堂购买物品
真面目にやらないと	アトリエ	“胜负だよ、胜负！”事件发生13日后	–
すっぽかし	采取地	“胜负だよ、胜负！”事件发生14日后	イクセル的交友值大幅减少
料理对决の开始	アトリエ	“胜负だよ、胜负！”事件发生14日后	–
结果发表・胜利	アトリエ	“胜利对决の开始”事件中调合了品质80以上的到道具	强制经过1天
结果发表・败北	アトリエ	“胜利对决の开始”事件中调合了品质80以下的到道具	–
结果发表・不战败	アトリエ	“胜利对决の开始”事件中因为材料不足无法调合	–
きっかけはお前	食堂	“料理对决・胜利”或者“料理对决・败北”发生后	可以雇佣イクセル，食堂恢复正常，开始贩卖“イクセルプレート”
繁盛する食堂	食堂	–	–
大繁盛する食堂	食堂	–	强制经过1天
食堂は大忙し	食堂	“食材イベント”完成9个食材事件	强制经过1天，获得奖杯“食堂は大忙し”，能取得イクセル的结局
最后の依赖	食堂	第3年10月后イクセル交友值达80以上	–

食材事件

内容	地点	条件	备注
食材イベント1	近くの森	イクセル加入队伍时去“近くの森”	可获得土かぶり，今后可以在这里采集到
食材イベント2	オルトガ遗迹	イクセル加入队伍时去“オルトガ遗迹”	可获得三色ベリ－，今后可以在这里采集到
食材イベント3	ア－ランド国有矿山	イクセル加入队伍时去“ア－ランド国有矿山”	可获得何かのタマゴ，今后可以在这里采集到
食材イベント4	旅人の街道	イクセル加入队伍时去“旅人の街道”へ行く	可获得サワ－アップル，今后可以在这里采集到
食材イベント5	カタコンベ	パメラ已经登场イクセル加入队伍时去“カタコンベ”	可获得正体不明のキノコ，今后可以在这里采集到
食材イベント6	シュテル高地	イクセル加入队伍时去“シュテル高地”	可获得何かのタマゴ，今后可以在这里采集到
食材イベント7	ネ－ベル湖畔	イクセル加入队伍时去“ネ－ベル湖畔”	可获得カタ卷き贝，今后可以在这里采集到
食材イベント8	黑い大树の森	イクセル加入队伍时去“黑い大树の森”	可获得梦见る王冠，今后可以在这里采集到
食材イベント9	夜の领域	イクセル加入队伍时去“夜の领域”	可获得正体不明のキノコ，今后可以在这里采集到

ステルク

佣金： 100
雇佣地点： 王宫廊下
入队方法： 完成第一个王国任务后可以雇佣。
使用武器： 剑
介绍： 强力的王国骑士，擅长一列或一排的范围攻击，遇到强敌也能变得更强。

技能一览

技能名称	消费MP	效果	习得等级
エ－デルストライク	12	对敌单体造成物理和雷属性伤害	最初
クロスライド	18	对敌一排造成物理和雷属性伤害	最初
マキシムストライク	48	对敌一列造成物理属性伤害	25级
サンダ－ブリッツ	0	追加攻击技能1	最初
インペリアルライド	0	追加攻击技能2	30级
ブレイブサンダ－	0	必杀技	35级
骑士道の教え	被动技	支援防御的性能上升	最初
内なる炎	被动技	和比自己强的对手战斗时能力会上升	20级

主要事件

内容	地点	条件	备注
意外と强い	采取地	ステルク在队伍中第一次战斗结束后	
何を企んでいる?	归还时	ステルク在队伍中从采集地回来	
元气がない	王宫廊下	ステルク交友值一定数值以上在王宫廊下和他对话	
元气がない原因?	王宫受付	“元气がない”事件发生后和エスティ对话	–
すごくやる气	出发时	武斗大会优胜后ステルク在队伍中向采集地出发	–
スニ－・シュツルム	アトリエ	第3年1月シュテル高地解放后	–
危险な相手	シュテル高地	“スニ－・シュツルム”事件发生后ステルク在队伍中到达シュテル高地	シュテル高地会有龙出现
くるぞ!	シュテル高地	ステルク在队伍中进入龙の眠る地	和スニ－・シュツルム战斗，强制战斗不能逃走
名誉の负伤	シュテル高地	打败スニ－・シュツルム	ステルクが离队，暂时不能加入队伍，获得奖杯“名誉の负伤”
お见舞い	王宫受付	“名誉の负伤”事件发生后	王国依赖可以在エスティ那里完成
礼を言いに	アトリエ	“名誉の负伤”事件3个月后	ステルク康复可以再次雇佣，能取得ステルク的结局
つついたら	出发时	和ステルク的交友值达60以上，ステルク在队伍中去采取地	–

エスティ

佣金： 75
雇佣地点： 王宫受付
入队方法： 完成两次**エスティのお愿い**，1日后在王宫受付触发剧情之后可以加入队伍（最快第1年10月5日）。
使用武器： 双刀
介绍： 王宫受付娘，带领罗罗娜在寻找结婚对象的道路上越走越远。普通攻击时能击打多名敌人，后期配备超强力的武器后是不错的队友，能够快速清除杂兵。

技能一览

技能名称	消费MP	效果	习得等级
ロ－ゼンラバ－	18	对敌单体造成物理属性伤害	最初
ハニ－スタップ	26	对敌单体造成物理属性伤害且防御力下降	最初
スイ－トスト－ム	40	对敌单体造成物理属性伤害，且降低其会心几率	最初
ソ－ニイキュ－ト	0	追加攻击技能1	最初
ラブショッカ－	0	追加攻击技能2	30级
トリックスタ－	被动技	使用技能时等待时间缩短10%，速度上升30%	最初
エ－ジェントアイ	被动技	暴击率上升15%，命中率上升33%	最初

主要事件

内容	地点	条件	备注
先辈	王宫受付	第1年7月后	
体がなまって	王宫受付	“先辈”事件发生后完成エスティお愿い1	
私も一绪に	王宫受付	“体がなまって”发生后完成エスティのお愿い2	
战斗用の服	采集地	エスティ在队伍时结束战斗	
エスティの诱い	王宫受付	エスティ交友值达80以上完成エスティのお愿い4后	根据选择不同可达成结局不同，选择“出てみたい”达成婚活A结局，选择“远虑する”达成婚活B结局
最后の依赖	王宫受付	第3年10月后エスティ交友值达80以上	–
饮み入み早い	王宫受付	事件“见どころがある”发生后	–

リオネラ

佣金：62

雇佣地点：工场通り

入队方法：第1年9月7日后，从工作室出去触发人形剧场事件；1天后从工作室出去触发对话事件；7天后可以接受**リオネラ**的朋友委托；21天后在广场触发事件；7日后在广场、大通り、工场通り三个中任一个地点触发事件，可以雇佣**リオネラ**加入队伍（最快为第1年10月3日）。

使用武器：腕轮

介绍：表演人形剧的小女孩，不善言辞，希望和罗罗娜成为最好的朋友。能够回复不能战斗的角色，作为队医能够解放罗罗娜的战斗力，注意提高她的友好值以触发相关事件。

技能一览

技能名称	消费MP	效果	习得等级
アラ−ニャヒ−ル	12	回复我方单人HP，回复量由攻击决定	最初
ホロホロマジック	20	对敌单体造成冰属性伤害	最初
アラ−ニャリカバ−	46	回复我方单人HP，不能战斗的角色也可以回复	25级
リフュ−ルダンス	0	追加攻击技能1	最初
ホロホロブリザ−ド	0	追加攻击技能2	30级
トリオ・デ・バレイ	0	必杀技	35级
冴える六感	被动技	回避率上升15%	最初
大自然の力	被动技	不容易感染异常状态	20级

主要事件

内容	场所	条件	备注
人形剧の少女	ア−ランド	第1年9月从工作室出来后	リオネラ首次登场
财布を返して颜见知り	ア−ランド	“人形剧の少女”事件发生1日后从工作室出去	可以接受リオネラ的朋友任务
お礼にきたらお友达	ア−ランド	“财布を返して颜见知り”事件发生7日后从工厂出去	−
人形剧を见て	广场	“お礼にきたらお友达”事件发生21日后	−
リオネラ参战	工场通り、大通り、广场	“人形剧を见て”事件发生7日后	可以雇佣リオネラ且采集地“旅人の街道”解放
游ぶ约束をする	采取地	第2年3月后和リオネラ交友值达30以上，リオネラ在队伍中时向采集地出发	−
アトリエに招かれた	アトリエ	“游ぶ约束をする”事件发生后	−
もっと仲良くなった二人	アトリエ	“アトリエに招かれた”事件发生后リオネラ交友值达50以上	−
ロロナは炼金术师	采取地或アトリエ	リオネラ在队伍中时采集植物类道具	从工作室内设置的内装采集也可以
二人でピンチに	旅人の街道	第3年目1月和リオネラ交友值达60以上，リオネラ在队伍中，且队伍中还有ク−デリア、イクセル、ステルク、ジオ、タントリス中任一人时进入“旅人の街道”	另一名角色的不同事件会有所差别，会强制回到工作室
リオネラの告白	アトリエ	“二人でピンチに”事件经过数日后	−
何かを企む人形	广场	第3年5月后“リオネラの告白”事件经过30日后	−
动かなくなった人形	アトリエ	“何かを企む人形”事件经过7日后	获得参考书《师匠の走り书き》，リオネラ暂时离开队伍，不能加入
言われた通り	アトリエ	调合“不思议な药”后	−
たねあかし	工场通り	“言われた通り作ってみた”事件发生后和リオネラ对话	能达成リオネラ结局，且可以雇佣リオネラ
师匠に闻いてみた	アトリエ	“たねあかし”事件经过1日后	−



辅助事件

内容	场所	条件
りおちゃんとく−ちゃん	出发时	ク−リア和リオネラ在队伍中时向采集地出发
最后のお仕事	工作室	第3年10月后和リオネラ交友值达80以上



タントリス

佣金：86

雇佣地点：广场

入队方法：第2年1月1日以后去采集地发生森林音乐会事件，回到工作室后触发事件，3天后在工作室发生事件后可以雇佣タントリス（最快为第2年1月6日）。

使用武器：铁拳

介绍：神秘的花花公子吟游诗人，态度虽然轻浮，但意外地很绅士。能够为队友带来各种辅助状态，尤其有利于女性角色。

技能一览

技能名称	消费MP	效果	习得等级
バトルソング	20	我方全体攻击力上升	最初
ゴ−ジャスラッシュ	18	对敌单体造成物理属性伤害且攻击力下降	最初
ヴェノンラッシュ	34	对敌单体造成物理属性伤害且速度下降	25级
愈しのララバイ	0	追加攻击技能1	最初
ビクトリ−ラッシュ	0	追加攻击技能2	30级
ラストセレナ−デ	0	必杀技	35级
幸运の星	被动技	战斗后获得战利品几率上升，回避率上升10%	最初
男のやる气	被动技	队伍中如果有女性角色能力会上升	20级

主要事件

内容	地点	条件	备注
仲が良いんだね	采集地	タントリス交友值达30以上，タントリス在队伍中向采集地出发	−
调子狂うなあ	广场	第2年10月后和タントリス交友值40以上リオネラ交友值40以上	−
药品	街の外	第2年4～5月或7～8月，タントリス在队伍中向采集地出发	−
药	アトリエ	“药品”事件发生数日后	−
醉っ拂いの相手	アトリエから出る	“药品”事件发生后和タントリス交友值60以上	事件发生后タントリス离开队伍暂时无法加入
この间はごめんね	アトリエ	“醉っ拂いの相手”事件发生7日后	事件发生后タントリス再次出现在广场
メリット	ア−ランド	第3年4月后，タントリス交友值达80以上	−
新しい乐器	广场	“メリット”事件发生后和タントリス对话	获得参考书《乐器の作り方》
二重奏	アトリエ	调合“手作りの乐器”，能够达成和タントリス的结局	−



ジオ

佣金：207
雇佣地点：大通り
入队方法：第2年10月14日后在工作室发生剧情（自动度过8天），之后可以雇佣**ジオ**。
使用武器：拐杖
介绍：神秘的绅士，自称是隐居的老人，有着超强的实力。攻击为物理属性单体攻击，适合对付单体的BOSS类敌人。

技能一览

技能名称	消费MP	效果	习得等级
激突	14	对敌单体造成物理属性伤害	最初
闪きの风	25	对敌单体造成物理属性伤害	最初
双阵の风	44	对敌单体造成物理属性伤害	最初
必杀の一闪	0	追加攻击技能1	最初
疾风连击	0	追加攻击技能2	最初
アインツェルカンプ	0	必杀技	35级
王者の血	被动技	和BOSS作战能力会上升	最初
见切りの极意	被动技	回避率上升15%	最初

主要事件

内容	地点	条件	备注
プロポーズ!?	杂货店	第1年7月后	减少200金
见つけた	アトリエ	事件"プロポーズ！？"经过数日后	增加200金，可以接受ジオ的任务委托
仕事の依赖?	アトリエ	第2年10月14日后	ジオ可以加入队伍
追われて…?	出发时	ジオ在队伍时向采集地出发	–
素直でいい子だな	归还时	ジオ在队伍时从采集地回来	–
何か手传おう	アトリエ	ジオ的交友值40达以上	–
盗贼团	杂货店	第3年7月1日后	–
他言无用	アトリエ	"盗贼团"事件发生后经过数日	事件发生后ジオが离开队伍暂时无法加入
い、いらっしゃい	アトリエ	"他言无用"事件发生7日后	事件发生后ジオ再次出现在大通り
闻いたか?	アトリエ	"い、いらっしゃい"事件中选择"やっぱり断る"后数日后	–
己の职务	アトリエ	"い、いらっしゃい"事件中选择"一绪に行く"数日后	能达成ジオ结局，和ジオ两个人进行战斗，强制经过2日
おあいこ	アトリエ	"己の职务"事件发生7日后	–
考えときます	王宫廊下	"おあいこ"事件发生1日后	–



延长战事件

内容	地点	条件	备注
ジオの持论	大通り	3月1日以后	–

アストリッド

佣金：9980
雇佣地点：工作室
入队方法：第3年1月后可以雇佣。
使用武器：指环
介绍：罗罗娜的师傅，喜欢欺负罗罗娜，实际上却是最疼爱她的人。作为第三年才能加入的角色，非常之强力，雇佣金额也不是一笔小数目，推荐延长战用来对付强力敌人，或者第二轮游戏资金比较充足时再雇佣她。

技能一览

技能名称	消费MP	效果	习得等级
ジーニアスコール	38	对敌单体造成物理属性伤害，有一定几率造成延时状态	最初
ジーニアスドロー	44	对敌单体造成物理属性伤害且攻击力、防御力和速度下降	最初
ジーニアスマーク	62	对敌造成大范围炎属性伤害且等级下降	最初
ジーニアスアタック	0	追加攻击技能1	最初
ジーニアスドライブ	0	追加攻击技能2	最初
ギフトオブマスター	0	必杀技	最初
天才の护身术	被动技	受到敌人伤害减半，不能战斗时会自动回复	最初
最强の炼金术士	被动技	危急时刻命中、暴击率、回避率都会上升75%	最初

主要事件

内容	场所	条件
天敌	出发时	アストリッド和クーデリア在队伍中时向采集地出发
龙虎の间柄	出发时	アストリッド和ジオ在队伍中时向采集地出发
お目付け役?	出发时	アストリッド和タントリス在队伍中时向采集地出发
胸を张って	出发时	アストリッド和リオネラ在队伍中时向采集地出发

トトリ

佣金：0
雇佣地点：工作室
入队方法：延长战开始时可以雇佣。
使用武器：魔法杖
介绍：穿越而来的神秘炼金术士。擅长大范围的属性攻击，非常适合用来击败杂兵拾取素材。

技能一览

技能名称	消费MP	效果	习得等级
スコールレイン	18	对敌全体造成冰属性伤害	最初
ちむフラム	25	对大范围敌人造成炎属性伤害	最初
デュプリケイト	30	复制道具的效果，是使用道具效果的50%	最初
ダイオクラフト投げ	0	追加攻击技能1	最初
ちむN/A	0	追加攻击技能2	最初
ちむレンジャ-G	0	必杀技	最初
一流冒险者の血筋	被动技	物理属性伤害减少10%，暴击率上升20%	最初
不屈の斗志	被动技	有一定几率回避不能战斗的状态	最初



メルル

佣金：0
雇佣地点：工作室
入队方法：延长战开始时可以雇佣。
使用武器：魔法杖
介绍：穿越而来的神秘炼金术士。擅长小范围属性魔法，配合**トトリ**能够快速清理敌人。

技能一览

技能名称	消费MP	效果	习得等级
风纵り车	22	对敌小范围造成物理属性伤害，使其等待时间延长	最初
精灵石	28	对敌小范围造成冰和炎属性伤害	最初
たたかう魔剑	42	吸收敌单体HP	最初
平和への架け桥	0	追加攻击技能1	最初
エレメントコール	0	追加攻击技能2	最初
M・M・H	0	必杀技	最初
ポジティブ思考	被动技	不容易感染异常状态	最初
王家の守护	被动技	物理属性伤害减少10%，危机时能力上升	最初

流程攻略

第一回 | 时间：第一年1月～3月

王国任务

主要王国任务： 上交研磨剂、ゼッテル或炼金炭

次要王国任务

任务	内容	可获得交换券
定期任务：调合	进行5次调合	1
定期任务：采取	进行10次采集	1
定期任务：战斗	战斗取得5次胜利	1
仲间を回复しよう	战斗中使用ヒ-リングサルヴ3次	1
うにを投げてみよう	战斗中使用うに1次	1
青ぷに讨伐	击败5只青ぷに	1
回复アイテムを作ろう	调合3个ヒ-リングサルヴ	1
见习い炼金术士	炼金术升到5级以上	3
见习い冒险者	冒险者等级升到5级以上	3
特性をつけてみよう	调合3个具有弾けるトゲ特性的クラフト	3
高品质の中和剂	调合一个品质70以上的中和剂	3
ウォルフの讨伐	击败一只ウォルフ	3

王国任务说明： 研磨剂可以使用武器店购买的原料调合，ゼッテル和炼金炭则需要去采集地采集素材之后调合。ヒ-リングサルヴ在サンライズ食堂可以买到。使用交换券交换有弾けるトゲ特性的ニュ-ズ之后可以调合クラフト。品质80以上的中和剂推荐使用杂货店卖的水进行调合。

期间重要事件一览：第一日先到城镇中各个商店触发事件，购买参考书，之后可以去近くの森采集素材。回城之后触发父母旅行事件，1月15日后在サンライズ食堂可以触发事件，イクセル加入队伍。在王宫受付完成村民委托后可以接取的朋友任务，接受上交1个石ころ可以获得1000金币报酬的高额任务后可以触发后续事件。2月1日后来到广场开启新的采集地オルトガ遗迹。2月1日后开始“派（パイ）”系列事件。本月如果有空余时间可以调合フラム、たる或大炮为下个月的王国任务做准备。从工作室出门后下楼梯有一口井，能够无限获得水，早期可以卖掉积攒金钱。建议钱够的话可以不要休息直接使用商店购买的道具补充MP，能够节省时间，用于探索或调合。

地图说明

近くの森



说明： 初期地图，怪物等级都不是很高，战斗中使用采集获得的うに能够比较轻松。森の湖有脆そうな岩，使用炸弹能够炸开，可以调合之后再来，这块地图还有一片水域，以后使用レヘルン把水冻住后可以前进。后期ぷにぷに林会出现精英怪ぷにぷに王，ウォルフの住处会出现精英怪ヤクトウォルフ。

オルトガ遗迹

说明： 怪物对新手来说比较强力，可以适当探索后回城休息。后期遗迹外壁会出现精英怪スケアファントム，ア-ドラの巣会出现精英怪ドンケルもどき。



第二回 | 时间：第一年4月～6月

王国任务

主要王国任务： 上交フラム、たる或大炮

次要王国任务

任务	内容	可获得交换券
定期任务：调合	进行5次调合	1
定期任务：采取	进行10次采集	1
定期任务：战斗	战斗取得5次胜利	1
定期任务：任务	完成5次村民任务	1
武器を作ってみよう	调合一把武器	1
大炮を击ってみよう	战斗中使用三次大炮	1
フラムを投げてみよう	战斗中使用三次フラム	1
たるをぶつけよう	战斗中使用三次たる	1
フラムの大量生产	调合10个フラム	3
ドナ-ンの讨伐	击败5只ドナ-ン	3
高品质のフラム	调合一个品质70以上的フラム	5
ツインクを作ろう	调合一个ツインク	5

王国任务说明： 可以先在战斗中使用フラム、たる或大炮达到只剩1次使用次数时再上交。王国任务需要击败的ドナ-ン在ア-ランド国有矿山出没。想要调合高品质的フラム，需要在ア-ランド国有矿山的入り口迹地区刷取金色的稀有采集点，采集品质70以上的燃える土或者ほたる火草，在灵の集いし道刷取金色的稀有采集点，采集品质70以上的フロジストン，然后使用杂货店品质80的水调合中和剂进行调和，如果采集的素材带有高品质的特性，那么品质只需要60左右就可以。

期间重要事件一览：4月开始ステルク可以加入到队伍中。第一天先到武器店、杂货店、罗罗娜家触发事件。4月后可以接取第二个高报酬任务——上交一个粘铁获得1800金币。这段时期的村民任务没有附加交换券，可以适当完成增加收入。注意完成朋友任务，提高城内几家商店老板的好感度。如果收集到品质较高的素材时，搭配食堂贩卖的高品质小麦粉，可以调合品质80以上的派，触发“派”系列后续事件。如果迷宫攻略感到困难可以使用20张交换券换取グナ-デリング，提高角色实力。如果有空闲时间可以去オルトガ遗迹收集各种素材为下一个王国任务做准备。

地图说明

ア-ランド国有矿山

说明： 地形比较复杂的地图，需要大量的炸弹清理障碍才能前进。初期炸弹等级不高的情况下无法通过，可以先去树冰石采集地收集高品质树冰石，留着之后制作高品质炸弹。ドナ-ンの住处能够通往两个地图，需要仔细辨认道路。落石地带需要“ダメ-ジ大”特性炸弹才能通过，可以以后再来挑战。后期悪魔の通り道有精英怪ラウムリザ-；落石地带有精英怪スカ-レット；ドナ-ンの住处有精英怪ビッグボス。



第三回

时间：第一年7月～9月

王国任务

主要王国任务：上交魔女の秘药、兽の雕り物、愈しのアロマ

次要王国任务

任务	内容	可获得交换券
定期任务：调合	进行5次调合	1
定期任务：采取	进行10次采集	1
定期任务：战斗	战斗取得5次胜利	1
定期任务：任务	完成5次村民任务	1
アイテムを卖ろう	在商店贩卖道具累计500金	2
回复アイテムを作ろう2	调合1个带有效果"HP回复·小"的ヒ-リングサルヴ	2
色-な兽の雕り物	调合3个效果为"狼のオブジェ"的兽の雕り物	2
色-な兽の雕り物2	调合3个效果为"鸟のオブジェ"的兽の雕り物	3
色-な魔女の秘药	调合3个效果为"毒状态にする"的魔女の秘药	2
色-な魔女の秘药2	调合3个效果为"咒い状态にする"的魔女の秘药	3
遗迹を踏破しよう	进入オルトガ遗迹の所有的采集地	5
强敌！ぷにぷに王	击败近くの森的ぷにぷに王	5

王国任务说明：本次王国任务大部分调合所需素材都在"**オルトガ遗迹**"可以采集到。使用兑换卷兑换的**マジックグラス**，能够调合有"HP回复·小"效果的的**ヒ-リングサルヴ**。使用交换券兑换"**マンドラゴラの根**"能够调合带有"咒い状态にする"的魔女の秘药。ぷにぷに王出现在ぷにぷに林。



期间重要事件一览：接受"**エスティさんのお愿い**"任务并完成后会开启带附加条件的村民任务，完成后能够获得交换券，初期附加条件都比较简单，建议尽量完成。完成王国任务获得印章时先取得参考书《キュ-トな爆弹》，然后调合带有"冰ダメ-ジ中"特性的レヘルン，这样就能突破ア-ランド国有矿山的"坏せそうな岩"。有200金币时可以在杂货店接到ジオ的任务，数日后会收回200金币并能接受ジオ的朋友任务。如果时间比较充裕可以调合各种料理道具，为之后的王国任务做准备。9月后注意触发リオネラ相关事件。

第四回

时间：第一年10～12月

王国任务

主要王国任务：上交料理道具（派类不可以）

次要王国任务

任务	内容	可获得交换券
定期任务：调合	进行5次调合	1
定期任务：采取	进行10次采集	1
定期任务：战斗	战斗取得5次胜利	1
定期任务：任务	完成5次村民任务	1
耳ぷに讨伐	击败5只耳ぷに	3
初级炼金术士	炼金术等级达10级以上	2
初级冒险者	冒险者等级达10级以上	2
炼金术の基础知识	累计调合10种类以上的道具	2
レヘルンを作ろう	调合1个レヘルン	4
近くの森を踏破しよう	进入近くの森的所有采集地	5
矿山を踏破しよう	进入ア-ランド国有矿山所有的采集地	5
强敌！ビッグボス	击败ア-ランド国有矿山的ビッグボス	5

王国任务说明：主要王国任务可以靠上交食堂贩卖的料理道具完成，空余的时间可以进行探索收集素材。耳ぷに出现在旅人の街道，在完成**リオネラ**加入队伍的事件后会开启。调合了带有"冰ダメ-ジ中"特性的**レヘルン**就能完成探索**ア-ランド**国有矿山。**ア-ランド**国有矿山的**ビッグボス**在**ドナ-ンの**住处地图下方的平台上，比较不明显。

期间重要事件一览：10月**リオネラ**加入队伍事件完成后开启新地图旅人の街道，此时注意去王宫受付接纳第三个高额任务上交一个云棉花。建议多完成朋友任务累积角色好感度，多交换队伍中角色触发每个人的事件。记得带**イクセル**去各地触发食材事件才能采取全新的食材。完成**エスティ**的委托后，最快可以在10月5日触发事件，**エスティ**能够加入队伍。10月15日后**コオル**第一次登场来贩卖东西，为了尽快开启地图**シュテル**高地，需要在第二年5月前触发**コオル**行商两次（保证至少2个月的15日在工作室且没有进行调合）。12月20日有**キャベツ祭り**，可以获得许多高级食材，记得清空篮子之后参加，尽量捡取金色采集点的高品质**キャベツ**为之后调合高品质的中和剂做准备，记得留下一个品质80以上的**キャベツ**，用来调合品质80以上的**キャベツパイ**。同时这段时期非常容易死机，务必存档。11月在工作室，会触发"弟と妹"事件，根据玩家回答的答案，将来会有妹妹或者弟弟。

地图说明

旅人の街道

说明：有的地区看上去有两条道路实际上之后强制发生战斗的那一侧才能通向下一个地区，注意区分。**グリフォンの**住处有许多岩石，没有必要炸掉，即使炸掉后再进入这个地图又会出现。高额任务所需的云棉花出现在云の小川、**グリフォンの**住处、日荫道、果树园等地。触发食材任务后能够采集到**サワ-アップル**。后期**ヴァルチャ-の**巢会出现精英怪**ロック**鸟，果树园会出现强力精英怪亲分。



第五回

时间：第二年1～3月

王国任务

主要王国任务：上交荣养剂

次要王国任务

任务	内容	可获得交换券
定期任务：调合	进行5次调合	1
定期任务：采取	进行10次采集	1
定期任务：战斗	战斗取得5次胜利	1
定期任务：任务	完成5次村民任务	1
アイテムを卖ろう2	在商店贩卖道具累计1000金	2
ドライメタルを作ろう	调合1个ドライメタル	5
グナ-デリングを作ろう	调合1个グナ-デリング	3
ル-ンスト-ンを作ろう	调合1个ル-ンスト-ン	3
家庭菜园を始めよう	收获1次家庭菜园的作物	3
高品质のフラム	调合1个品质80以上的フラム	5
强敌！ヤクトウォルフ	击败近くの森中的ヤクトウォルフ	5
强敌！ドンケルもどき	击败オルトガ遗迹的ドンケルもどき	7

王国任务说明：如果之前注意收集道具，几个调合任务不难完成。想要调合高品质的**フラム**，需要在**ア-ランド**国有矿山的入り口迹地区刷取金色的稀有采集点，采集品质80以上的**燃える**土或者**ほたる**火草，在灵の**集いし**道刷取金色的稀有采集点，采集品质80以上的**フロジストン**，然后使用杂货店品质80的水或者更高品质的**キャベツ**调合中和剂进行调和，如果采集的素材带有高品质的特性，那么品质只需要70左右就可以。旅人の街道击败人形怪会掉落许多低级装备，贩卖这些装备能够轻松完成1000金的任务。

期间重要事件一览：前一年キャベツ祭り取得胜利的话能得到植物的种子，建议先不要全部种植，可以留一个调合到高等级后，等到4月商店开启量贩后将种子给商店方便以后批量购买。人气20%以上会触发“エスティのお願い3”完成后使用交换券兑换的道具会更新，在完成之前要先把需要的道具兑换掉。在カタコンベ的追忆の间带回娃娃后パメラ登场，可以触发她开店相关任务。根据玩家11月回答问题的答案，妹妹或者弟弟登场，可以委托他调合或者采集，同时可以触发一系列和他相关的任务任务。购买参考书后可以调合蜂蜜了，记得调合高品质派，触发“派”系列的后续任务。1月1日后到大地图可以触发タントリス登场事件，最快可在1月6日让其加入队伍。

地图说明

カタコンベ



说明：カタコンベ连络路需要有“ダメ-ジ中”效果的炸弹，大广间需要有“ダメ-ジ大”的炸弹才能炸开最左侧的路。在兽墓地能够获得参考书《ナコト写本》。后期大广间有精英怪黒の悪魔，王家の墓有精英怪千の魂の幽灵。

第六回 | 时间：第二年4～6月

王国任务

主要王国任务：击败在近くの森中的ヴァルチャ-

次要王国任务

任务	内容	可获得交换券
定期任务：调合	进行5次调合	1
定期任务：采取	进行10次采集	1
定期任务：战斗	战斗取得5次胜利	1
定期任务：任务	完成5次村民任务	1
グリフォンの讨伐	击败3只グリフォン	3
メテオ-ルを使おう	战斗中使用3次メテオ-ル	5
涌水の杯を作ろう	调合1个涌水の杯	5
香り立つ野生を作ろう	调合1个香り立つ野生	3
カタコンベを踏破しよう	进入カタコンベ所有的采集地	5
强敌！黒の悪魔	击败カタコンベ的黒の悪魔	8
旅人の街道を踏破しよう	进入旅人の街道所有的采集地	8
强敌！ロック鸟	击败旅人の街道中的ロック鸟	8

王国任务说明：在近くの森中各处都可以发现ヴァルチャ-，其中森の湖左下需要有レヘルン把水冻住后才能消灭的ヴァルチャ-。想要完成使用メテオ-ル的任务必须在4月15日前触发パメラ屋さんのアドバイス前置事件，然后在4月15日触发パメラ屋さんのアドバイス事件，5月15日触发シュテル高地解放事件。之后去高地采集星のかけら制作メテオ-ル。想要完全探索カタコンベ需要调合“ダメ-ジ大”的炸弹，如果没有注意刷取高品质的材料比较难达到。

期间重要事件一览：金钱足够的话月初最好先去各商店购买参考书。推荐分配ホム调合レヘルン为下一次的王国任务做准备。由于15日要在工作室触发任务，因此需要合理安排采集和调合时间。如果之前有累积店主交友值就能开启商店量贩，可以把调合的品质较高或者各种稀有的道具进行量贩。シュテル高地开启后别忘了触发高额任务。为了7月触发泳装事件，最好在7月前将ク-デリア交友值提升到30，リオネラ交友值提升到20，且完成パメラ屋さん开店事件。

地图说明

シュテル高地

说明：阳晶石采取地、树冰石采取地都需要“ダメ-ジ大”的炸弹才能采集其中素材。龙の眠る地有稀有的采集点，前期非常安全，后期有精英怪スニ-・シュツルム。





第七回 | 时间：第二年7～9月

王国任务

主要王国任务：上交レヘルン或者涌水の杯

次要王国任务

任务	内容	可获得交换券
定期任务：调合	进行5次调合	1
定期任务：采取	进行10次采集	1
定期任务：战斗	战斗取得5次胜利	1
定期任务：任务	完成5次村民任务	1
岛鱼の讨伐	击败5只岛鱼	2
イグアノスの讨伐	击败5只イグアノス	3
神秘のアンクを作ろう	调合1个神秘のアンク	3
レヘルンがいっぱい	调合10个レヘルン	4
高品质のレヘルン	调合1个品质80以上的レヘルン	4
回复アイテムを作ろう3	调合5个ヒ-リングベル	3
强敌！ラウムリザ-ド	击败ア-ランド国有矿山に出现的ラウムリザ-ド	7
强敌！スケアファントム	击败オルトガ遗迹出现的スケアファントム	10

王国任务说明：7月触发泳装事件后开启ネ-ベル湖畔，任务需要击败的岛鱼和イグアノス都出现在这里。在ネ-ベル湖畔的岛鱼の集落的宝箱中获得参考书后，可以调合ヒ-リングベル。

期间重要事件一览：7月1日时ク-デリア交友值提达到30，リオネラ交友值提达到20，且完成パメラ屋さん开店事件，师父会提出带罗罗娜到ネ-ベル湖畔，7月8日时保证在工作室且没有调合，就能触发事件，强制往返ネ-ベル湖畔，能够获得CG和奖杯“みんなで湖へ”。完成上面事件后回到王宫受付得知エスティ想要休假，在延长战时就能触发后续事件，拿到”再び湖へ“奖杯。ネ-ベル湖畔开启后别忘记接取高额报酬任务。带イクセル到ネ-ベル湖畔，以后可以采集到カタ巻き贝，有高品质カタ巻き贝时记得调合品质80以上的派。

地图说明

ネ–ベル湖畔

说明： 10月购买参考书可以调合**エアドロップ**后能够从湖底进入旧都街道，再使用**ダメ–ジ大**”的炸弹炸开通路就能进入失**われ**た民**の**都，获得参考书《**ネクロノミコン**》，在延长战之前一定要进入一次失**われた**民**の**都，否则不能开启深渊**の**古塔。获得**エアドロップ**之前可以用**レヘルン**冻住湖面后前进搜集素材。后期旧都街道会出现精英怪**ヴアロ–シャン**。



第八回

时间：第二年10～12月

王国任务

主要王国任务： 上交大炮和**たる**

次要王国任务

任务	内容	可获得交换券
定期任务：调合	进行5次调合	1
定期任务：采取	进行10次采集	1
定期任务：战斗	战斗取得5次胜利	1
定期任务：任务	完成5次村民任务	1
秘密バッグを作ろう	调合1个秘密バッグ	3
中级炼金术士	炼金术等级达25级以上	10
中级冒险者	冒险者等级达25级以上	3
炼金术の实践知识	累计调合30种以上道具	2
大きな雪だるまを作ろう	调合1个具有特性“大きい”的レヘルン	8
アイテムを卖ろう3	在商店贩卖道具累计2000金	3
ネ–ベル湖畔を踏破しよう	进入ネ–ベル湖畔全部的采集地	8
强敌！ナインタイラ–	击败ネ–ベル湖畔的ナインタイラ–	10

王国任务说明： 进入**ネ–ベル**湖畔全部的采集地需要**レヘルン**和**エアドロップ**，记得先购买参考书多调合几个**エアドロップ**之后再去探索。想要调合特性“大**き**い”需要“使用回数+1×使用回数+2”。

期间重要事件一览：这段时间可以委托**ホム**调合**ア–ランド**石晶，为下一次王国任务做准备，高品质的**ア–ランド**石晶可以拿到商店进行量贩。10月14日后可以雇佣**ジオ**，会发生事件，强制花费7天。调合道具时建议优先调合内装，能够对冒险有很大帮助。适当更换队员，提升各角色交友值，以触发各角色事件。在完成次要王国任务后优先获得印章奖励的世界灵魂，用于调合旅人の靴。12月末有武斗大会，很容易就能取得胜利，能够解锁一个奖杯。在临近武斗大会时有一定几率BUG死机，务必记得存档。



地图说明

黒い大树の森

说明： 触发**イクセル**的食材事件后可以在这里采集到梦见**る**王冠。在这里可以采集到各种高品质植物素材，可以替换掉之前搜集的低品质素材。



第九回

时间：第三年1～3月

王国任务

主要王国任务： 上交**コメ–ト**或**ア–ランド**石晶

次要王国任务

任务	内容	可获得交换券
定期任务：调合	进行5次调合	1
定期任务：采取	进行10次采集	1
定期任务：战斗	战斗取得5次胜利	1
定期任务：任务	完成5次村民任务	1
ゴルトアイゼンを作ろう	调合1个ゴルトアイゼン	3
色–な兽の雕り物3	调合效果为“魔兽のオブジェ”的兽の雕り物	8
色–な魔女の秘药3	调合3个效果为“眠り状态にする”的魔女の秘药	5
テラフラムを使おう	战斗中使用3次テラフラム	5
高山地带を踏破しよう	进入シュテル高地所有的采集地	8
仲间を回复しよう3	战斗中使用5次ヒ–リングベル	5
强敌！グリフォニアン	击败シュテル高地的グリフォニアン	10
超凶恶！最强のぷにぷに	击败近くの森的クアドラぷに	10

王国任务说明： 调合**ゴルトアイゼン**所需的阳晶石可以通过**コオル**购买或者去**シュテル**高地采集。使用交换券兑换的岛琥珀能够调合效果是“**魔兽のオブジェ**”的兽**の**雕**り**物。**マンドラゴラの**根**の**品质达61以上可以调合效果为“**眠り状态にする**”的魔女**の**秘药。**ヒ–リングベル**必须具备范围缩小特性才能在战斗中使用，不然会使自己也受伤。从这次的王国任务开始，讨伐任务都有一定难度，不能轻松过关，**グリフォニアン**会即死攻击，最好给角色搭配一些防即死的装备。**クアドラぷに**HP在一定水平以下就会分裂，如果攻击力不够高会陷入循环的苦战局面，务必将角色提升一定实力后再来挑战，在战斗时注意分配攻击顺序，尽量在其分裂前解决掉。

期间重要事件一览：完成次要王国任务获得的印章奖励中有“冰**ダメ–ジ大**”的**レヘルン**，如果一直没能调合出强力炸弹的话，推荐把这个进行量贩，就能利用它开拓各个地区封锁的区域。1月后可以雇佣**アストリッド**了。想要完成**パイ**职人结局的话一定要继续触发派相关事件。和**リオネラ**交友值达60以上，可以触发相关事件，具体请参照角色事件部分。

地图说明

失われた民の都

说明： 每进入一块地区都要消耗一块**エアドロップ**，探索过程中如果动作太慢也会造成空气耗尽，因此需要在篮子内多准备一些**エアドロップ**。忘**れ**ら**れ**た守护者地区有白龙——**ヘルシュトロ–ム**驻守。在残**され**た宝能够找到参考书《**ネクロノミコン**》。



第十回

时间：第三年4～6月

王国任务

主要王国任务：上交影见草、暗ホタル或常世の花

次要王国任务

任务	内容	可获得交换券
定期任务：调合	进行5次调合	1
定期任务：采取	进行10次采集	1
定期任务：战斗	战斗取得5次胜利	1
定期任务：任务	完成5次村民任务	1
スケイルクロスを作ろう	调合1个スケイルクロス	3
超高品质の中和剂	调合1个品质100以上的中和剂	10
色-な兽の雕り物4	调合1个效果为“龙のオブジェ”的兽の雕り物	10
沉んだ都市を踏破しよう	进入失われた民の都所有的采集地	10
黑い森を踏破しよう	进入黑い大树の森所有的采集地	10
荒くれ者达の亲分	击败旅人の街道的亲分	10
漆黑のロンリ-ウルフ	击败オルトガ遗迹的ファング	10
黑蔷薇の魔女	击败黑い大树の森的ウィッチロ-ズ	10

王国任务说明：主要国王任务需要在夜の领域的影の草原、暗の中の光、常夜の花田进行采集。在调合スケイルクロス和效果为“龙のオブジェ”的兽の雕り物都需要击败龙之后的素材，可以在完成奖杯龙杀し时积累素材。夜の领域开放后，获得素材的品质又有所提升，品质100以上的中和剂比较简单就能调合。

期间重要事件一览：提升ジオ交友值，为触发之后的事件做准备。可以触发タントリス相关事件。

地图说明

夜の领域

说明：地形非常宽阔的地图，部分地区有强力精英怪驻守，最好准备好回复道具和进攻道具后再来挑战。黑龙の住处有黑ドラゴン，影の草原有精英怪ブラッドエイク，夜の支配者的宝箱附近有精英怪デ–モン驻守。



第十一回

时间：第三年7～9月

王国任务

主要王国任务：上交杂货属种类的道具（例如中和剂、研磨剂、たる等等）

次要王国任务

任务	内容	可获得交换券
定期任务：调合	进行5次调合	1
定期任务：采取	进行10次采集	1
定期任务：战斗	战斗取得5次胜利	1
定期任务：任务	完成5次村民任务	1
特大テラフラム	调合1个具有特性“特大の”的テラフラム	5
回复アイテムを作ろう4	调合1个效果为“HP回复・超”的エリキシル剂	5
アイテムを卖ろう4	在商店贩卖道具累计3000金	3
夜の领域を踏破しよう	进入夜の领域的所有的采集地	10
悠久を翔ける翼	击败シュテル高地的フレスヴェルグ	10
紅の恶魔	击败アーランド国有矿山的紅の悪魔	10
小さき巨龙	击败ネ–ベル湖畔的バザルトドラゴン	10
贤者の石	调合1个贤者の石	30

王国任务说明：主要王国任务需要的道具范围很广，平常注意调合的话能够顺利完成，如果没有时间也可以委托ホム调合。贤者の石的配方在オルトガラクセン14层，如果这段时间没办法探索那么深入，可以暂时先不完成这个王国任务。

期间重要事件一览：7月1日后可以触发ジオ相关事件。接取エスティ最后的任务，完成之后王宫受付可交换的道具会有所变化，先把之前想要的道具换完之后再完成任务。距离迎来结局还有半年，尽量触发各角色事件，完成朋友任务，累积角色好感度。

地图说明

オルトガラクセン

说明：诡异的迷宫，可以采集到各种素材，敌人也是五花八门。第二层有参考书《シュビレの书》，第14层有参考书《エメラルド板》拿到后可以调合最后一个王国任务所需的贤者の石。最下层宝箱处会出现铁巨人，与它战斗失败后它将暂时不会出现，也不能通过最下层，只有等进入延长战后随着情节的推进才能再次挑战它。



第十二回

时间：第三年10～12月

王国任务

主要王国任务：上交1个调合物品

次要王国任务

任务	内容	可获得交换券
定期任务：调合	进行5次调合	1
定期任务：采取	进行10次采集	1
定期任务：战斗	战斗取得5次胜利	1
定期任务：任务	完成5次村民任务	1
上级炼金术士	炼金术等级达40级以上	10
上级冒险者	冒险者等级达50级以上	10
炼金术の探究者	累计调合90种类以上的道具	30
赤き疾风	击败夜の领域的ブラッドエイク	10
谜の遗迹を踏破しよう	进入オルトガラクセン最下层所有的采集地	30
千の魂の幽灵	击败カタコンベ的千の魂の幽灵	10
白き神の鱼	击败ネ–ベル湖畔的ヴァロ–シャン	10
夜の支配者	击败夜の领域的デ–モン	50

王国任务说明：主要王国任务每次上交都会根据特性等级、物品等级、物品品质等进行评分，小心不要用较差评价的道具覆盖掉较高评价的道具。推荐上交贤者之石。想要进入オルトガラクセン最下层所有的采集地需要一次击败铁巨人，对于第一轮进行游戏的玩家来说有一定难度，推荐分解使用交换券交换的魔法杖，用分解得来的素材为其他角色制作武器，增强实力。

期间重要事件一览：最后3个月可以注意完成冒险者结局需要的条件。另外不要忘记“派”系列任务。

关于结局

游戏有许多不同的结局，当达成结局条件时会出现结局选项，可以通过S/L选择不同的选项，拿到结局奖杯。完成过角色相关事件，选择“**みんなの……**”之后再选不同的角色，就能获得角色结局。选择“**エスティさんに～**”可以获得**エスティ**结局。人气达80以上，**ロロナ**和**クーデリア**冒险者等级达50级，击败过1种以上的龙、铁巨人和**デーモン**就能获得冒险者结局。结束时拥有1000000金币就能获得**お金持ち**结局，一周目比较困难，推荐二周目累计金钱后获得。可以使用家庭菜园，种植拥有高值属性的素材，调合各种道具之后卖掉，一周目延长战中获得的各种稀有素材和装备也能快速累积金钱。

延长战

正篇结束后会开启为期1年的延长战，可以探索全新的地图**マキナ**领域・变异和深渊**の**古塔（需要在本篇中到过失**われた**民**の**都）。延长战中冒险者等级上限提升至99。新地图的怪物实力都非常强，想要轻松取胜恐怕有一定难度。随着剧情的推进会开启时空胶囊。龙**の**砂时计做成后“**オルトガラクセン**深层”解放。延长战中也有王国任务但不是必须完成，只要最后做出真・龙**の**砂时计就能顺利送两位炼金术士回家。

延长战的王国任务

任务	说明	奖励兑换卷
纯金の调合	调合1个品质100以上的金	10
铁巨人	击败オルトガラクセン的铁巨人	30
传说の商卖人	在商店贩卖20000金币的道具	10
传说の仕事人	完成30次居民任务	10
究极のインゴットの调合	调合1个ハルモリウム	10
究极のクロースの调合	调合1个ヴェルベティス	10
オルトガラクセン最深层	进入オルトガラクセン所有的采集地	20
沉んだ塔の传说	进入深渊の古塔所有的采集地	30
机械の遗迹の传说	进入マキナ领域・变异所有的采集地	30
古き空の霸者	击败オルトガラクセン的シニアドラグーン	50
魔の眷属の君主	击败マキナ领域・变异的デーモンロード	99
深き海の帝王	击败深渊の古塔的オーツエンカイザー	99

二周目继承要素

二周目可以继承金钱、所有摆放的内装、所有角色身上的道具，不可以继承素材。因此在一周目快结束时，最好保证所有内装都是最强效果，再给主要角色装备强力道具，并卖掉所有的素材。

奖杯攻略

奖杯总数	53	铜杯	43	银杯	7	金杯	2	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	60小时左右
在线奖杯	0
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金路线

コンプリート 白金
取得条件：取得其他全部奖杯

王国任务1 铜杯
取得条件：完成最初的王国任务

王国任务2 铜杯
取得条件：完成第2个王国任务

王国任务3 铜杯
取得条件：完成第3个王国任务

王国任务4 铜杯
取得条件：完成第4个王国任务

王国任务5 铜杯
取得条件：完成第5个王国任务

王国任务6 铜杯
取得条件：完成第6个王国任务

王国任务7 铜杯
取得条件：完成第7个王国任务

王国任务8 铜杯
取得条件：完成第8个王国任务

王国任务9 铜杯
取得条件：完成第9个王国任务

王国任务10 铜杯
取得条件：完成第10个王国任务

王国任务11 铜杯
取得条件：完成第11个王国任务

王国任务クリア！ 铜杯
取得条件：完成最后的王国任务

ロロナのアトリエ 铜杯
取得条件：发生过“**ロロナがアトリエを任される**”事件

人形剧开演 铜杯
取得条件：发生过**タントリス**首次登场事件
奖杯说明：第1年9月7日后从工作室出来时发生。

ぬいぐるみから幽灵 铜杯
取得条件：发生过“**パメラが**初登场**する**”事件
奖杯说明：进入**カタコンベ**的追忆**の**间带出玩偶，回到工作室时发生。

仲直り 铜杯
取得条件：发生过和**クーデリア**和好事件
奖杯说明：可以参考角色事件部分，需要从第一年开始触发多次高额报酬任务，还需要特意调合失败一次。

名誉の负伤 铜杯
取得条件：发生过**ステルク**“**名誉の负伤**”事件
奖杯说明：可以参照角色事件说明，第三年1月后开始触发相关事件。

食堂は大忙し 铜杯
取得条件：发生过“**イクセルの食堂を手伝う**”事件
奖杯说明：完成9个食材事件就能触发，可以在快结束之前带**イクセル**去各地触发事件之后获取奖杯再读档。

人形と少女 铜杯
取得条件：发生过**リオネラ**“**たねあかし**”事件
奖杯说明：具体可以参照角色事件部分，事件从第3年1月开始触发，需要角色交友值达60以上，记得提前多完成任务提升交友值。

二重奏 铜杯
取得条件：发生过**タントリス**的“**二重奏**”事件
奖杯说明：具体可以参照角色事件部分，第3年4月开始触发，且交友值需要达到80以上。

一刀两断 铜杯
取得条件：发生过**ジオ**一刀击败怪物的事件
奖杯说明：第2年10月14日时**ジオ**可以加入队伍后会自动发生。

ホムと子ネコ 铜杯
取得条件：发生过**ホム**和猫的事件
奖杯说明：具体可以参照事件部分详解。

酔いどれティファナ 铜杯
取得条件：发生过“**酔っ払ったティファナ**”事件
奖杯说明：第1年8月后和**ティファナ**的交友值达40以上时就能触发。

みんなで湖へ 铜杯
取得条件：发生过“**みんなで湖に行く**”事件
奖杯说明：第2年7月1日时**クーデリア**交友值提达到30，**リオネラ**交友值提达到20，且完成**パメラ屋さん**开店事件，师父会提出带罗罗娜到**ネーベル**湖畔，7月8日时保证在工作室且没有调合，就能触发事件。

トゥル-エンド 金杯

取得条件： 达成真结局

奖杯说明： 居民中人气达到80以上，主要王国任务平均得到8颗星以上时，最后结局时选择“…师匠の……”就可以达成。

ク-デリアエンド 铜杯

取得条件： 达成和ク-デリア的结局

ジオエンド 铜杯

取得条件： 达成和ジオ的结局

アストリッドエンド 铜杯

取得条件： 达成和アストリッド的结局

イクセルエンド 铜杯

取得条件： 达成和イクセル的结局

ステルクエンド 铜杯

取得条件： 达成和ステルク的结局

リオネラエンド 铜杯

取得条件： 达成和リオネラ的结局

タントリスエンド 铜杯

取得条件： 达成和タントリス的结局

奖杯说明： 所有角色结局的达成方法可以参考角色事件部分。

グッドエンド 铜杯

取得条件： 达成GOOD结局

奖杯说明： 最后在居民中人气达到80以上，主要王国任务平均没有得到8颗星时，最后结局时选择“このまま……”就可以达成。

ノ-マルエンド 铜杯

取得条件： 达成普通结局

奖杯说明： 最后在居民中人气未达到80以上，主要王国任务平均得到8颗星以上时，最后结局时选择“もっと……”就可以达成。

パイ职人エンド 铜杯

取得条件： 达成パイ职人的结局

奖杯说明： 需要从调合一系列高品质パイ，部分素材需要完成食材任务后才能采集到。可以利用种植等方法累计一定高品质素材后，在最后留出2个多月时间集中触发パイ系列任务。

冒险者エンド 铜杯

取得条件： 达成冒险者的结局

奖杯说明： 人气达80以上，ロロナ和ク-デリア冒险者等级达50级，击败过1种以上的龙、铁巨人和デ-モン，在结局时选择“まだ见ぬ”就能获得冒险者结局。

お金持ちエンド 银杯

取得条件： 达成お金持ち的结局

奖杯说明： 结束时拥有1000000金币，选择“疲れたから”就能获得お金持ち结局，一周目比较困难，推荐二周目累计金钱后获得。可以使用家庭菜园，种植拥有高值属性的素材，调合各种道具之后卖掉，一周目延长战中获得的各种稀有素材和装备也能快速累积金钱。

冒险レベル50达成 银杯

取得条件： 冒险等级达到50级

炼金レベル50达成 银杯

取得条件： 炼金术等级达到50级

キャベツ祭优胜 铜杯

取得条件： 取得キャベツ祭的胜利

奖杯说明： 第1年12月20日记得参加キャベツ祭不要拒绝。

武斗大会优胜 银杯

取得条件： 取得武斗大会胜利

奖杯说明： 第2年12月20日参加武斗大会，注意给罗罗娜更换装备，并实现调合好攻击和回复道具就能轻松赢取。

龙杀し 铜杯

取得条件： 打倒ドラゴン

奖杯说明： 杀死任意一条龙可获得，进入延长战后不难完成。

デ-モンハンタ- 铜杯

取得条件： 打倒デ-モン

奖杯说明： デ-モン出现在夜の领域，HP6714、攻击力160、防御力84，每次行动两回，弱雷属性攻击。会使用技能ペインスティ-ル：单体物理属性伤害，并回复自身同样伤害数值HP;トゥル-ワ-ド：单体物理属性伤害，并使强化效果全部无效；エンシェントスペル：全体物理属性伤害，且所有技能消费的MP变为3倍；リインカ-ネ-ション：强力的全体物理属性伤害，附带毒、黑暗、诅咒属性。エンシェントスペル使MP消耗3倍非常麻烦，推荐MP耗光后使用道具+支援攻击的方式进行攻击。由于其弱点为雷属性，所以道具メテオ-ル和ナ-スト-ン都可以使用。ステルク和エスティ的技能会附加雷属性，推荐选择他们为队友。

デストロイヤ- 铜杯

取得条件： 打倒铁巨人

奖杯说明： 铁巨人出现在オルトガラクセン，HP11979、攻击力215、防御力83，每次行动两回，并附加一击强力攻击，防御不足时很可能被秒杀。它的全体攻击分为雷属性和物理属性两种，注意提升队员对这两种属性的耐性。铁巨人HP降到一半时会发动“热暴走”，开始每次行动3回，攻击力也会上升。推荐当其热暴走后使用“黑暗水”和“魔女の秘药”等附带睡眠属性的道具，在它睡着后回复同伴生命力再准备攻击。最后尽量使用支援攻击和必杀技将其秒杀。

炼金术士、未来よりきたる 铜杯

取得条件： 和来自未来的炼金术士相遇

奖杯说明： 进入延长战自动获得。

果てなき婚活の旅 铜杯

取得条件： 达成和エスティさん的结局

奖杯说明： 完成エスティ的事件后就能取得，具体可以参照角色事件部分。

また会おうね! 金杯

取得条件： 将两个炼金术士送回未来

奖杯说明： 延长战1年时间内调合龙の砂时计和真・龙の砂时计，到年末自动触发。两个道具的调合难度都很高，注意利用特性“初心者向け”（“成功率上升Lv1”+“成功率上升Lv2”），并多S/L几次就能成功。

魔の眷属の君主 银杯

取得条件： 击败デ-モンロ-ド

奖杯说明： 出现在マキナ领域・变异最深层的BOSS，HP20000、攻击力415、防御力193。火、冰、土属性攻击对其效果一般，雷属性攻击对其效果拔群，对黑暗、睡眠、毒、诅咒异常状态有耐性。每次行动2回，技能有エンシェントワ-ド：单体物理属性伤害，并使强化效果无效；ライフスティ-ル：单体物理属性伤害，恢复造成伤害的数倍自身HP，降低我方攻击力、防御力、速度其中之一；キリングコ-ル:全体物理属性伤害且等级下降。中了ライフスティ-ル攻击力下降后，我方战斗力基本等于0，一定要想办法回复。使用同一种类的攻击道具效果会越来越差，因此建议使用净化の炉、メテオ-ル、ドナ-スト-ン各一次对其造成较高伤害。建议给角色佩戴各种能够自动回复不能战斗状态的道具。队友推荐会附加雷属性攻击的ステルク和エスティ。

深き海の帝王 银杯

取得条件： 击败オ-ツエンカイザ-

奖杯说明： オ-ツエンカイザ-在深渊の古塔最深层，HP30000、攻击力370、防御力0，对各异常状态都有耐性。可以说是本作最强BOSS，这个BOSS的物理防御非常低，推荐使用物理攻击强化的道具或技能。BOSS每次行动会固定回复1000HP，并连续行动3次。技能有虹雷：单体攻击技能，带来非常高的四种属性伤害，且会降低玩家各项数值；カ-ズブレス：全体冰属性3连击，比虹雷威力要小一些，附加各项数值下降效果；啮み碎く：单体物理属性攻击，回复造成伤害的3倍HP；王者の咆哮：消除所有强化效果，并增加MP消耗量；大いなる波：全体攻击技能，是第三次行动必定会发动的技能，随着回合的增加造成的伤害越大，第一次为300左右伤害，第五次可达到1500左右伤害，而且是不能进行援护防御的攻击。BOSS每回合都会回复3000+的HP，而且随时可能领我方队员全灭。一定要给角色装备属性耐性都达到100的装备，注意调合带有“魂を吸い取る”特性的道具消除对方的增益状态。由于其防御为0因此要尽量释放高攻击，在团灭前将其消灭。



古き空の霸者 银杯

取得条件： 击败ワイバ-ン

奖杯说明： 击败铁巨人后继续向下探索就能遇到ワイバ-ン，想要调合真・龙の砂时计就必须击败它，能够击败铁巨人的玩家绝对能轻松打倒它。要注意ワイバ-ン出场时非常容易造成死机，一定要记得存档。

未来からのプレゼント 铜杯

取得条件： 从未来的师傅手中得到礼物

奖杯说明： 延长战开启时间胶囊后。

再び湖へ 铜杯

取得条件： 带エスティ到湖边休假

奖杯说明： 第2年7月，完成“みんなで湖へ”事件后回到王宫受付得知エスティ想要休假，在延长战7月1日后就能触发事件。



文 纱迦 美编 咕噜

《真·高达无双》是系列的第4作，这是系列首次登上掌机平台。和之前Koei Tecmo出品的几款PSV《无双》相比，本作不仅保持了较多的同屏人数，帧数也相当稳定，虽然和PS3版相比仍有缩水，但已经深得其中三昧。从游戏内容方面来说，本作有着系列史上最多的机体和机师，很多机体的动作都经过了重新设计，诚意十足。另外本作已于春节期间推出了官方中文版，官方中文版采用的是台湾地区的翻译，因此名为《真·钢弹无双》。

ACT	真·高达无双			见附记忆卡
	真·ガンダム无双			2834MB
	Koei Tecmo Games	2013年12月19日	日版	1～2人
零售版：6980日元/下载版：6980日元		无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

模式篇

官方模式

本作的官方模式（OFFICIAL MODE）只收录了6部作品的剧情，分别是《机动战士高达》、《机动战士Z高达》、《机动战士高达 逆袭的夏亚》、《机动战士高达UC》、《机动战士高达SEED》、《机动战士高达SEED DESTINY》。

官方模式中1P使用的角色是固定的，绝大部分关卡连使用机体和搭档也是固定的。每个作品的关数不等，最多的是《机动战士高达》，一共有9关。最少的是《机动战士高达 逆袭的夏亚》，只有4关。关卡没有分支，一路打下去就可以了。《机动战士高达》、《机动战士Z高达》、《机动战士高达 逆袭的夏亚》、《机动战士高达SEED DESTINY》4部作品在通关后会追加了一个使用巨大MA的关卡。

官方模式惟一会错过的游戏要素就是《机动战士Z高达》的一个名场面：《生命、散って》。本作和2代不一样，其剧情只收录了剧场版结局。这个名场面的出现条件是在《机动战士Z高达》最终关一开始不营救**ラ－ディッシュ**。



终极模式

终极模式（ULTIMATE MODE）是本作最主要的游戏模式，这个模式收录了20多个原创剧本，每个剧本的关数不定。这些剧本是分别独立的，构成有点像《机战》，是各个作品的大杂烩，其中不乏热血和搞笑的场面。

剧本中有分支的设定，初次游戏时玩家只能择一而行，不过在完成打过之后就可以任意选关。每个关卡都有评价标准，分别用金哈罗、银哈罗、铜哈罗来表示。一般情况下取得金哈罗评价也可以同时获得银哈罗和铜哈罗评价，但对于要求乘坐不同机体过关的关卡来说，必须分别以评价要求的3部机体过关才算数。还有一种评价标准需要注意，就是要求以一定星数的难度过关，这种要求必须在打出真**のガンダム**无双剧本后才能达成，因为此时才能调整难度。

终极模式全剧本出现条件

剧本名	出现条件
シミュレーションをこなせ！	最初即可选择
V作战を守れ！	シミュレーションをこなせ！剧本完成
シャングリラ魂	シミュレーションをこなせ！剧本完成
金发さんを探して	シミュレーションをこなせ！剧本完成
任务了解	シミュレーションをこなせ！剧本完成
これがバグか……	V作战を守れ！剧本完成
アークエンジェルを守れ！	これがバグか……剧本完成
私の问いに答えられますか	V作战を守れ！剧本完成
私の问いに答えられますか2	私の问いに答えられますか剧本完成
ニュータイプの力	シャングリラ魂剧本完成
地球降下作战	ニュータイプの力剧本完成
幻の强化プランを开发せよ！	ニュータイプの力剧本完成
战いは数だよ！	シャングリラ魂剧本完成
战いは质と数だよ！	战いは数だよ！剧本完成
アクシズの火	金发さんを探して剧本完成
核弹头发射を阻止せよ！	アクシズの火剧本完成
一骑当万	アクシズの火剧本完成
女の战い	金发さんを探して剧本完成
空中の救出作战！	女の战い剧本完成
地球圈统一を目指して	任务了解剧本完成
战うだけの人生	地球圈统一を目指して剧本完成
ガンダムファイト、レディ……ゴー！	任务了解剧本完成
暴走！デストロイガンダム！	ガンダムファイト、レディ……ゴー！剧本完成
传承！流派东方不败！	ガンダムファイト、レディ……ゴー！剧本完成
真のガンダム无双	上述剧本全部完成

有特殊要求的剧本

终极模式的剧本不少都有特殊要求，这些小设定增加了游戏的趣味性。

金髪さんを探して：要求获得一定数量的修理部品，如果数量不足，需要反复挑战之前的关卡来攒。

アークエンジェルを守れ！：玩家要保护大天使号，而大天使号的耐久度是累计的，如果到后期关卡被打爆，则需要整个剧本重新来过。走下方路线会回复大天使号的耐久度。

私の問いに答えられますか：这个实际上就是系列一贯都有的问答游戏，不过这次改为出题后玩家要击坠答案对应的机师。虽然麻烦了一些，但活用战场中断存档的话没有难度，因此难度反而是下降了。

一机当万：关卡随剧本内的总击坠数而出现，最终需要击坠一万机。

暴走！デストロイガンダム：要求找一定数量的镇静剂，如果数量不足，需要反复挑战之前的关卡来攒。

资料库和设定

在资料库（DATABASE）和设定（OPTION）中有一些比较实用的项目，这里简单介绍一下。

1. 在资料库里可以查看各角色和各机体的资料，虽然选择时也能查看，不过还是在资料库里查看比较方便。记得按△键可以切换各种统计数字。

2. 在资料库的BGM中，可以将游戏中的音乐换为自己机器里的MP3，十分方便。

3. 在资料库的CARDS中，可以查看各个卡片的获得方法和对应奖励，其实也就是查询游戏的全部隐藏要素了，十分贴心。

4. 在设定的GAME SETTINGS中，玩家可以将自动存档改为OFF，以节省时间。这里的**イベント**自动再生实际上是指剧情时对话自动播放，没什么用。

5. 在设定的CONTROLS中，开启自动**ダッシュ**继续后，玩家只要按住左摇杆点一下×键即可开始冲刺，而无需按住×键不放，建议开启。

6. 本作支持CROSS SAVE，玩家可以随时上传自己的存档到PSN上，或是从PSN下载自己的存档，PS3版和PSV版存档共通（需要账户相同、游戏版本相通）。具体方法是在设定的DATA SHARING里，**アップロード**为上传，**ダウンロード**为下载。

动作篇

操作列表

功能	按键
移动	左摇杆
调整视角	右摇杆
通常攻击	□
CHARGE 攻击	△
蓄力射击	长按△
冲刺／空中回避／紧急回避／爆发冲刺	×
变形／换装／特殊状态（特定机体）	××
SP 攻击	O
防御／空中回避	L
跳跃	R
爆发	点击爆发图标
锁定	↑
切换地图	↓
切换锁定目标	←／→
菜单	START

出招表

游戏的基本战斗系统和传统的“《无双》系列”是相同的：通过□的普通攻击和△的CHARGE攻击的组合形成多变的战斗动作。连打□键即可使用出机体的普通连击。

CHARGE攻击需要与普通攻击组合使用，根据机体不同最多有6种变化，按照系列的惯例称为C1～C6。C1为△，C2为□△，C3为□□△，依此类推。

绝大部分机体的C1都是使用射击武器，C5则是浮空技（自己也会浮到空中），而其他的CHARGE攻击则不像其他《无双》那样效果固定。

在游戏中按START键暂停，选择PLAYER INFO中的ACTION，可以察看该机体的出招表。本作中登场的机体按出招表可以粗略地分为4类，分别如下：

一线机

- ●□连击最多6次。初期为4次。
- ●蓄力攻击最高到C6。初期只到C4。
- ●拥有SP攻击2。
- ●空中和冲刺后的□连击最多5次，初期只有3次。

量产机

- ●□连击最多6次。
- ●C2、C3、C4、C5、C6为同一招式。
- ●没有SP攻击2。
- ●空中和冲刺后的□连击初期即有5次。

二线机

- ●□连击最多4次。
- ●只有C1、C2、C3、C4。
- ●没有SP攻击2。
- ●空中和冲刺后的□连击初期即有5次。

巨大MA

- ●通常攻击最多4次。
- ●只有C1。
- ●没有SP攻击2，没有空中SP攻击。
- ●空中和冲刺后没有□连击，没有CHARGE攻击。
- ●没有蓄力射击。

冲刺

按住×键可以让机体作出速度极快的冲刺，代价是要消耗推进槽。推进槽虽然在不用时会迅速回复，但当推进槽变为零时，就会陷入过热状态，必须等推进槽完全回满才能重新做出消耗推进槽的行动。冲刺的作用不光是用来赶路，在战斗中活用冲刺也可以快速调整和敌人的距离，但注意冲刺中只能发动冲刺攻击。

本作的冲刺可以自动进行，只要按住×键，不用动左摇杆也可以自动前冲。而在OPTION里开启自动冲刺后，更是连按住×键的工夫都省了，只要在开始冲刺之后不松开左摇杆，就可以往任意方向冲刺。

腾空

按住R键可以让机体腾空，这个动作有别于传统《无双》的跳跃，机体是慢慢往高处腾空的。当玩家松开R键时，机体会保持在当前高度移动，再按一下R键机体就会落地。当机体处于腾空状态时，推进槽会不断减少。



腾空状态下的攻击算作冲刺攻击，发动SP攻击的话算作空中SP攻击。腾空状态下也可以进行冲刺，不过推进槽会加倍消耗。

特殊效果

部分机体连按两下 × 键，可以使出一些特殊效果，大致可以分为以下 3 类：

变形：代表是 Z 高达、飞翼高达零式。变形后可以加快移动速度，并拥有更强力的射击。

换装：代表是强袭高达、脉冲高达。不同形态的换装拥有不同的招式，十分强力。

特殊状态：代表是 OOR 高达。特殊状态的效果随机体而定，没有统一的标准。

紧急回避

玩家在挨打时也能按 × 键进行回避，无论你是在空中还是地面，这样就基本杜绝了被敌人一套连死的可能。不过紧急回避必须是在敌人的攻击出现空隙时才能脱身。这样在受到连续射击这种高频度攻击时就较难使用紧急回避。而且正因为有这个系统，本作最高难度下敌人的攻击力可不是吹的，杂兵的攻击欲望也相当高出很多。

另外在机体处于行动不能状态时是无法回避的。

爆发冲刺

系列的招牌系统，当 CHARGE 攻击命中之后，按 × 键即可使用爆发冲刺，具体表现是有攻击判定的冲刺。注意除极少数机体外，C1 并不能发动爆发冲刺，但蓄力射击后可以接续爆发冲刺。

爆发冲刺中可以和空中以及冲刺一样使用□连击，本作更是将□连击提高到了 5 连，每一连后都可以接△发动冲刺 CHARGE 攻击，而冲刺 CHARGE 攻击后同样可以再接爆发冲刺。由于本作降低了爆发冲刺对推进槽的消耗，低难度下很容易即可达成无限连，不过高难度下敌人会频繁使用受身，除极少数强机外很难循环使用爆发冲刺。推荐多蓄△键，这样如果对手受身，可以用蓄力射击形成追击，以防被敌人还击。

诱爆

诱爆是 3 代增加的系统，本作得到了强化。只要用 CHARGE 攻击和 SP 攻击打倒敌人，敌人爆炸时会对周围的敌军造成伤害和硬直，这就是诱爆。在低难度下由于敌人皮薄血少，很轻松就能被诱爆炸死，有时候只要简单开一枪就可以引发连锁反应。本作新增的蓄力射击更是用来引发诱爆的绝佳手段。

装备技能**ブラストストライク**后，通常攻击打倒敌人也会引发诱爆效果。

拼刀

当两名机师的普通攻击相对时，就有几率发动拼刀。拼刀开始后，画面上会出现一个快速缩小的圆圈，同时有两个圆形标记。当指令缩到外圈以内时，中央的指令会显示出来，这时只要玩家在圆圈缩到最小之前准确按下指令就能赢得拼刀。拼刀的失败方不仅会挨打，而且立刻陷入行动不能状态。



如果当圆圈缩到内圈以内时再准确输入指令，则除了能赢得拼刀之外，玩家还会获得攻击力上升的奖励，十分实用。高难度下内圈半径会变小，圆圈缩小的速度会加快。

蓄力射击

长按△键发动的蓄力射击，单从效果来说只有两个作用，一个是具备诱爆效果，另一个是可以阻挡战舰。但实际上蓄力射击是相当实用的技巧。

首先，蓄力射击的威力很大，比得上强力的 CHARGE 攻击，而蓄力射击的发动条件十分简单，只要长按△键即可，当机体身上发光时松开△键即可发动。玩家可以在任何时候按住△键来发动蓄力射击，当然发动时机只能是非硬直状态。蓄力射击算作 CHARGE，可以用来取消 CHARGE 攻击，命中敌人后同样可以发动爆发冲刺。

和其他《无双》一样，部分 CHARGE 攻击后通过连按△键可以使出追加攻击，或是让招式的持续时间变长。而在本作中，这类操作全部可以通过长按△键来实现，而且这么做的好处时在松开△键时还可以立刻施以蓄力射击，熟练掌握之后爽快感大幅提升。但要注意的是，一旦采用这种方法来使用 CHARGE 攻击，那么接下来必须使用 SP 攻击或爆发冲刺才能取消蓄力射击，在受到敌人围攻时要特别小心。

SP 攻击



SP 攻击也就是本作俗称的无双。机体最多有 3 条 SP 槽，SP 槽的长度是固定的，消耗也是固定，SP 攻击的持续时间也是固定的。发动 SP 攻击的途中即使吃到 SP 槽回复的道具，也不会令 SP 攻击的时间变长。本作的 SP 攻击在近距离发动时具备破防效果，请多加利用。

本作的 SP 攻击有 4 种，具体如下：

地面 SP 攻击 1：地面时按○键，消耗 1 条 SP 槽。

空中 SP 攻击：空中时按○键，消耗 1 条 SP 槽。

协力 SP 攻击：爆气状态下按○键。

地面 SP 攻击 2：地面时长按○键至蓄满两条 SP 槽，需消耗两条 SP 槽，机师等级需要达到 30 级，机体的 SP 槽需要有两条且必须是一线机。蓄的过程中敌人的动作会变慢，但玩家并非无敌，受到攻击时会被强制中断。

爆发

本作新增的系统。用 SP 攻击消灭敌人时，就会令爆发槽增涨，全满时即可发动爆发状态。爆发状态下爆发槽会不断减少，如果吃到回复爆发槽的道具或是升级，爆发槽还可以回复。当爆发槽减少为零时，就会自动解除爆发状态。

爆发是本作的重要系统，爆发状态下玩家可以无视等级而使用全部招式（除地面 SP 攻击 2 外），同时招式均为强化到 3 级的状态。此外每名机师和每个机体都各有一种爆发特性（BURST TYPE），这种特性代表在爆发状态中获得的加成，其中不乏十分变态的系统。进入爆发状态时，机师和机体的爆发特性可以同时发动。

在爆发状态下 SP 槽会自动补满，此时按○键即可发动协力 SP 攻击。协力 SP 攻击的步骤是先由发动者使用 SP 攻击，然后由搭档使用援护攻击。援护方式在选择同伴时可以看到，根据战场的不同，会分为通常、地上、宇宙 3 种。注意发动协力 SP 攻击时根据玩家身处的位置，不仅 SP 攻击会有地面和空中的变化，就连同伴的援护攻击也会有地面和空中的变化。一般来说援护攻击的方式也就是 SP 攻击，战舰的援护攻击则是炮火支援（可控制方向）。

战场篇

画面解说



①体力槽　②SP 槽　③爆发槽　④爆发图标　⑤推进槽　⑥击坠数　⑦任务提示　⑧地图　⑨战区兵力槽

战区

本作的战场由若干的方方正正的战区构成，不过战区的种类只有两种，具体如下：

增援战区：图标为机体，会不定时派出两名游击兵进攻相邻区域。

修复战区：部队长的体力会徐徐回复。

战区的攻打方法和过去一样，只要持续消灭战区中的敌兵，画面左上方的战区兵力槽就会不断减少，减到零时该战区即被攻下。有时战区会有守备部队，这时还需要打败守备部队才能算攻下。要想快速打下战区，最好还是配合诱爆，而当战区被打下的瞬间该区域内的所有杂兵都会陷入空血且行动不能的状态，这时配合诱爆可以迅速歼灭大量敌人。



如果不想自己的大本营被攻下，就要优先消灭增援战区。相反的，如果想多捞一些击坠数，那就应该故意留下增援战区围点打援。

战舰

与战舰的战斗和战区有点类似，同样是将战舰所在区域的敌人消灭一定数量后就算胜利。只是与战舰战斗时战舰会不断往下进行炮击，需要快速干掉炮击支援兵才能制止。同时如果用蓄力射击命中战舰的话，可以迫使其停下来，同时放出数量众多的杂兵，这样就更有利于玩家快速歼灭战舰。要想用蓄力射击命中战舰，需要先行锁定，如果视角变成往上看即代表成功。直接攻击战舰亦可对其造成伤害，部分机体的 SP 攻击更是具备一击消灭战舰的惊人效果。

当我方有战舰支援时，只要在战场上吃到通讯器样子的道具，即可获得战舰的炮火支援，不过需要经过一定时间才能发动。



巨大 MA

巨大 MA 身上有部位设定，玩家一开始并不能对巨大 MA 造成实际伤害，必须将任一部位破坏之后，再攻击该部位才能对本体造成伤害。将部位破坏之时，巨大 MA 还会陷入短暂的硬直中，这时可以趁机发动猛攻。如果能将巨大 MA 的部位全部破坏再将其击倒，这样在过关时可以拿到更好的素材作为奖励。不过对于一些判定超强的 SP 攻击来说，部位神马的不重要，直接轰下去就对了，比如神高达的地面 SP 攻击 2：石破天惊拳。



本作最强的 MA 依然是恶魔高达，恶魔高达的攻略方法有点不太一样，它的本体没有部位设定，也不能直接攻击。只有在将它的触手破坏之后，它才会陷入行动不能的状态，这时攻击其本体才能产生效果。恶魔高达也是本作惟一不能使用的 MA。

装备技能小さな巨人、シャングリラ魂可以大幅减少对巨大 MA 的难度。

任务和救援

在战斗中经常会出现各种任务，一般都是击坠指定敌人或制压指定区域，比较简单。任务信息会出现于屏幕右下方，是否完成会影响过关后的奖励。另外快速完成任务的话，可以加快进程，让敌总大将尽快出现。



当我方同伴陷入苦战时，玩家可以前去救援。只要与同伴合流，同伴的 HP 即可得到回复。不过回复效果对战舰和巨大 MA 无效。

吹飞伤害

吹飞伤害是近年来“《无双》系列”大力提倡的概念。吹飞是日语说法，大意就是将敌人打飞，而被打飞的敌人如果砸中其他敌人会对其造成一定的伤害，这就是吹飞伤害。不过由于近年来的《无双》多是秒杀流，因此吹飞伤害的效果并不明显。但在高攻高防的本作中，由于缺乏秒杀敌 ACE 机的手段，吹飞伤害就显得特别有用。

吹飞伤害的主要用处是对付巨大 MA，因为巨大 MA 有多处受创判定，加上体积够大，因此如果能用强力吹飞攻击一口气吹飞数十机砸中它，那么造成的伤害就相当可观。对于普通的敌 ACE 机也有效果，只是要差很多。



因此部分机体的招式哪怕威力不行，只要范围大且具吹飞效果，也同样是十分强力的。

最高难度心得

本作的最高难度即8星HARD，默认设置下只有终极模式的真のガンダム无双剧本最后两关是这个难度。不过打出真のガンダム无双剧本后，可以任意调整难度，包括把终极模式的所有关卡都调整为8星。8星即固定为HARD，无法调为EASY或NORMAL。

本作的最高难度走的是敌将（在本作中应该称为ACE了）高攻高防路线。不过由于题材特色，ACE在高攻高防加持下十分要命，其中最恶心的当属△系的射击，发生快，无征兆，射程远，攻击力还巨高。再加上8星HARD下的ACE能打会闪，很多在低难度下不可一世的机体纷纷吃瘪。

要想打过最高难度，先决条件是你得用一名接近50级的机师和一台防御接近满值的机体，这样才能保证你不被对面的冷枪给秒掉。至于打法，我们就以真のガンダム无双剧本的最后两关为例进行说明，这两关正好是很有代表性的关卡。注意这两关绝非最难的关卡，像终极模式：传承！流派・东方不败！的バトルロイヤル系列关卡，如果调8星HARD，最多会有3个ACE一起上，十分刺激！

求められし力

乱战关卡。敌方人多势众，ACE还会不时从人群中偷射两枪，实在恶心。由于不确定因素太多，无双流打法是最安逸的，基本思路就是远离ACE用杂兵攒SP槽，然后用SP攻击消灭ACE，推荐使用拥有高威力SP攻击的机体。本作的SP攻击全部自带过去的ショックウエーブ效果，即近距离发动时无条件破防，请多加利用。

推荐技能：エ－スキラ－（对敌机师的攻击力增加）、ノックダウン（SP攻击命中对手时必造成行动不能）、战斗神（对处于行动不能状态的敌人造成的伤害增加）、ハイテンション（SP攻击的伤害增加）、集中（SP槽的积蓄量增加）、若さゆえの过ち（不能防御，但攻击力增加）。

此关的关键是不能让太多BOSS聚在一起，不然各种△系攻击会射得你欲哭无泪。开战后先北上干掉武者高达Mk－Ⅱ，然后回大本营干掉骑士高达。接下来至少有两名ACE机师围攻过来，这是难点所在，有时运气不好遇到两个长于远程射击的就很难对付了。用尽全力干掉其中一个之后就简单了，最后干掉武者高达就能过关。

无赖打法：用满值的毁灭高达（デストロイガンダム），一路□加○就可以轻松过关。

真のガンダム无双

单挑关卡，要依次挑战骑士高达、武者高达Mk－Ⅱ和武者高达。由于没有杂兵，蓄SP攻击比较慢，只有一次回复机会，难度要高很多。基本思路就是锁定后绕圈，待其露出破绽后用蓄力射击偷射。有两种机体会比较好多，一种是有高性能蓄力射击，如OOR高达的跟踪导弹，但要注意别和ACE演成对射之势，不然肯定是你吃亏；另一种是有高性能冲刺攻击的机体，特别是冲刺CHARGE攻击是防御不能技的，可以先平射几发然后直接冲上。

一开始的骑士高达算是比较简单的，主要是因为它的△系射击比较慢，而且很明显，只要锁定后绕着圈子，待其放完火球反击就行。有时它会远远地出近身攻击，这时更好偷射。打过不是问题，关键是要少掉血；武者高达Mk－Ⅱ超级恶心，主要是△系射击太快，而且威力大得夸张，也很少放空招。之前攒下的SP攻击可以用掉；最后的武者高达届于两者之间，要特别小心它防御不能的SP攻击，中了必死。

无赖打法：选择有DG细胞的机师，损血了就绕圈子，只要别中超级大招，花点时间就能过。

机师篇

机师成长

本作的机师成长采用传统的经验值制，只要经验值够，就能升到对应的级别。游戏中的经验值名为机师点数（PILOT POINT），获得途径主要有以下几种：

战斗：击坠敌人即可获得经验值，具体数值随对象的不同而变化。如果在战斗中升级，则会获得全数值（推进槽、体力槽、爆发槽、SP槽）补满的福利。

战后评价：根据战后评价，可以获得不等的经验值。战后评价主要受难度和任务完成情况影响。

训练：进入训练菜单后，可以花钱来提高经验值。训练分为初级、中级、上级和超级4种，会随着游戏进展逐渐解锁。其中最贵的超级训练需要花费10万元，每次增加约10万点经验值。

本作机师成长所需的经验值随级别不同有明显差距，升至满级需要414500点经验值，但前33级只要10万点经验值即可。如果是没练过的机师配合强力机体，一场战斗升20多级也不在话下。

技能

机师成长除了会增加格斗、射击、防御这三围之外，还会出现新的技能，不过新的技能需要用技能点数才能习得。游戏中把技能点数称为团队点数（TEAM POINT）。这次的技能有等级设定，每个技能最高3级，也有不分级别的技能。玩家最多同时装备6个技能，可以自由搭配。

团队点数同样是通过战斗获得的，之所以名为团队点数，是因为玩家可以选择4名最爱机师。最爱机师可以从每场战斗中获得一定数量的团队点数，这样算上玩家控制的角色，每场战斗最多有5名机师可以拿到团队点数。设定最爱机师的方法是选择LOUNGE → FAVORITE。强烈建议玩家初次游戏时就立刻设定好。

本作的技能并非每人都相同，不仅是技能的数量和种类有区别，就连同样技能的出现等级也不一样。这也为游戏增添了更多的可玩性。

技能名称	效果
パイロットセンス	经验值的获得量增加
カリスマ	技能点数的获得量增加
ジャンク屋の目利き	战斗后金钱的获得量增加
エースキラー	对敌机师的攻击力增加
一机当千	对杂兵的攻击力增加，受到杂兵的攻击时的伤害减少
ガッツ	不会进入行动不能的状态
ノックダウン	SP攻击命中对手时必造成行动不能
战斗神	对处于行动不能状态的敌人造成的伤害增加
小さな巨人	对巨大MA的攻击力增加
シャングリラ魂	更容易破坏巨大MA的部位
マグネティック・ハイ	格斗系CHARGE攻击命中时有一定几率出现磁场将敌人吸过来
インパルス	射击系CHARGE攻击命中时有一定几率出现电击将敌人吸过来
ハードストライク	格斗系攻击命中时有一定几率追加大伤害
スナイプ	射击系攻击命中时有一定几率追加大伤害
エアマスター	身处空中时攻击力增加
击坠王	随着击坠数的增加，攻防能力加强
见切り	受到敌人的攻击时有一定几率不扣血
パリィング	受到破防攻击时不会被破防
スカイアイ	能够进行全方位防御
流派・东方不败	血红时攻防能力上升
斗争本能	自己受的伤害增加，不过受到通常攻击不会出现硬直
ハイテンション	SP攻击的伤害增加
集中	SP槽的积蓄量增加
共振	爆发槽的积蓄量增加
スピードマスター	冲刺的移动速度增加
空间认识能力	推进槽的消耗量减少
スペシャル	推进槽的回复速度增加
カスタマイズ	HP回复道具效果增加，能力上升道具的持续时间增加
觉悟	所有的战场道具都变为能力上升道具

INFORMATION EXPRESS GUIDE NOVEL

技能名称	效果
对话	营救同伴时同伴的 HP 回复量增加
アウトレンジ战法	对远距离的敌人伤害增加
若さゆえの过ち	不能防御，但攻击力增加
インスタントヒーロー	搭乘的机体越弱，能力补正越强
サイコヒット	敌人即使防御也会受到伤害
サイキック	SP 槽徐徐回复
幸运	提高随机型技能发生的概率
テンプテーション	受到异性机师的攻击时伤害减少
ブラストストライク	通常攻击打倒敌人也会引发诱爆效果
ヘッドショット	C1 有高几率秒杀杂兵（△不是射击的话无效）
DG 细胞	自己受到的伤害增加，但 HP 会自动回复

技能推荐

最强技能：DG 细胞

前作最强技能 DG 细胞，这次减防效果不那么显著了，但 HP 自动回复的速度也大幅下降。DG 细胞的另一个隐藏效果是受到伤害时不死，总的来说还是很实用。不过奇葩的是《G 高达》的 4 名技师包括多蒙老哥都没有这个技能，反倒是《高达 UC》的利迪和《V 高达》的卡迪珍娜有，不得不说制作组真是充满恶意。

养成套装

パイロットセンス（经验值的获得量增加）、カリスマ（技能点数的获得量增加）、ジャンク屋の目利き（战斗后金钱的获得量增加）这 3 个技能可称为养成套装，在挑战低难度关卡时不用犹豫，全部装上就行。高难度关卡时推荐把格子留给其他实用技能，省下来的时间绝对比单刷一场低难度要久。

攻击至上流

本作的高难度下对玩家威胁最大的是敌 ACE，为了尽快排除危险，提高攻击是最佳手段。增加对敌 ACE 攻击力的技能有：エースキラー（对敌机师的攻击力增加）、战斗神（对处于行动不能状态的敌人造成的伤害增加）、ハイテンション（SP 攻击的伤害增加）、若さゆえの过ち（不能防御，但攻击力增加）。

如果是以 SP 攻击为主，还可搭配ノックダウン（SP 攻击命中对手时必造成行动不能）、集中（SP 槽的积蓄量增加）。

下克上神技

インスタントヒーロー是历代都有的技能，其效果是搭乘的机体越弱，能力补正越强。这个技能远比字面上的描述来得夸张，根据玩家选择的机体不同，补正也分好几个等级，其中选择一年战争中的吉姆、扎古之流，更是可以让能力达到 3 倍。如此下来就算是 8 星 HARD 的敌人，攻击力也不再夸张，更适合来打一场严谨的攻防战。



但量产机有个问题就是招式少、速度慢，前者导致十分单调，后者导致容易被敌人缠斗。前者请用爱去弥补，后者则推荐装备スピードマスター（冲刺的移动速度增加）来解决。

其他实用技能

マグネティック・ハイ、インパルス（格射攻击时可以吸引附近的敌人）：增加安全系数，同时可以加快蓄爆发槽和 SP 槽的速度。

共振（爆发槽的积蓄量增加）：适合走爆发流打法的玩家。

サイキック（SP 槽徐徐回复）：由于本作没有红血时自动回复 SP 槽的设定，因此这个技能的作用是不言而喻的。不过这个技能也属于珍稀技能，并非人人都有。

流派・东方不败（血红时攻防能力上升）：效果十分明显，但由于只能在红血状态下发动，因此仍需要保持十二万分的警惕。该技能效果可以和爆发特性中的同类技能叠加，十分霸道。

全机师爆发特性一览

爆发特性是每个机师的独有技能，初期即有，不会升级，也不会改变。同一个角色，不管在哪个作品中，爆发特性都不变。顾名思义，爆发特性即指当进入爆发状态后才能发挥的能力，从下表不难看出，很多《高达》作品的专有名词在制作者眼中是一样的，比如强化人间和生体 CPU，明镜止水和调整者（笑）。其中武士道的爆发特性全游戏只有他一个人有，效果是十分霸道的全攻击防御不能。



个人认为除了武士道之外，机师中最好用的爆发特性就是战斗 NEW TYPE，在减速状态下就算是 8 星 HARD 的 ACE 也只有乖乖被虐的份儿。而配合部分机体，也可以尝试使用共感 NEWTYPE、月之民这种增加爆发机会的爆发特性。但以最高难度的情况来看，还是战斗 NEW TYPE 用起来最令人安心。

《机动战士高达》

姓名	爆发特性
アムロ・レイ	战斗ニュータイプ：周围的速度变慢
シャア・アズナブル	战斗ニュータイプ：周围的速度变慢
カイ・シデン	エースパイロット：诱爆的效果上升
ハヤト・コバヤシ	エースパイロット：诱爆的效果上升
スレッガー・ロウ	エースパイロット：诱爆的效果上升
ドズル・ザビ	指挥官：消灭敌人时掉落道具的几率上升
マ・クベ	指挥官：消灭敌人时掉落道具的几率上升
ランバ・ラル	エースパイロット：诱爆的效果上刀

《机动战士高达0083 星屑的回忆》

姓名	爆发特性
コウ・ウラキ	エースパイロット：诱爆的效果上升
アナベル・ガトー	エースパイロット：诱爆的效果上升

《机动战士Z高达》

姓名	爆发特性
カミーユ・ビダン	共感ニュータイプ：爆发结束后回复一定量的爆发槽
クワトロ・バジーナ	战斗ニュータイプ：周围的速度变慢
パプテマス・シロッコ	プレッシャー：身边的敌人体力自动减少
ハマーン・カーン	プレッシャー：身边的敌人体力自动减少
エマ・シーン	女の意地：必杀技加强
アムロ・レイ	战斗ニュータイプ：周围的速度变慢
ジェリド・メサ	エースパイロット：诱爆的效果上升
ヤザン・ゲーブル	エースパイロット：诱爆的效果上升
レコア・ロンド	女の意地：必杀技加强
サラ・ザビアロフ	战斗ニュータイプ：周围的速度变慢
フォウ・ムラサメ	强化人间：被打飞的敌人必定行动不能
ロザミア・バダム	强化人间：被打飞的敌人必定行动不能

《机动战士高达ZZ》

姓名	爆发特性
ジュドー・アーシタ	战斗ニュータイプ：周围的速度变慢
ハマーン・カーン	プレッシャー：身边的敌人体力自动减少
ルー・ルカ	共感ニュータイプ：爆发结束后回复一定量的爆发槽
ビーチャ・オーレグ	共感ニュータイプ：爆发结束后回复一定量的爆发槽
エル・ビアンノ	共感ニュータイプ：爆发结束后回复一定量的爆发槽
エルピー・プル	共感ニュータイプ：爆发结束后回复一定量的爆发槽
プルツー	强化人间：被打飞的敌人必定行动不能
グレミー・トト	战斗ニュータイプ：周围的速度变慢

《机动战士高达 逆袭的夏亚》

姓名	爆发特性
アムロ・レイ	战斗ニュータイプ：周围的速度变慢
シャア・アズナブル	战斗ニュータイプ：周围的速度变慢
クエス・パラヤ	战斗ニュータイプ：周围的速度变慢
ギュネイ・ガス	强化人间：被打飞的敌人必定行动不能

《机动战士高达UC》

姓名	爆发特性
バナージ・リンクス	共感ニュータイプ：爆发结束后回复一定量的爆发槽
フル・フロンタル	强化人间：被打飞的敌人必定行动不能
リディ・マーセナス	战斗ニュータイプ：周围的速度变慢
マリーダ・クルス	强化人间：被打飞的敌人必定行动不能
アンジェロ・ザウパー	エースパイロット：诱爆的效果上升

《机动战士高达F91》

姓名	爆发特性
シーブック・アノー	战斗ニュータイプ：周围的速度变慢
セシリー・フェアチャイルド	共感ニュータイプ：爆发结束后回复一定量的爆发槽

《机动战士V高达》

姓名	爆发特性
ウッソ・エヴィン	共感ニュータイプ：爆发结束后回复一定量的爆发槽
カテジナ・ルース	女の意地：必杀技加强

《机动武斗传G高达》

姓名	爆发特性
ドモン・カッシュ	明镜止水：体力越低，攻防补正越强
东方不败	明镜止水：体力越低，攻防补正越强
シュバルツ・ブルーダー	明镜止水：体力越低，攻防补正越强
キョウジ・カッシュ	明镜止水：体力越低，攻防补正越强

《新机动战记高达W》

姓名	爆发特性
ヒイロ・ユイ	ゼロシステム适应：格斗或射击限定的技能效果对所有攻击均适用
デュオ・マックスウェル	エースパイロット：诱爆的效果上升
トロワ・バートン	エースパイロット：诱爆的效果上升
ミリアルド・ピースクラフト	ゼロシステム适应：格斗或射击限定的技能效果对所有攻击均适用
トレーズ・クシュリナーダ	指挥官：消灭敌人时掉落道具的几率上升

《机动新世纪高达X》

姓名	爆发特性
ガロード・ラン	エースパイロット：诱爆的效果上升

《TURN A ガンダム》

姓名	爆发特性
ロラン・セアック	ムーンレイス：爆发状态持续的时间变长
ギム・ギンガナム	ムーンレイス：爆发状态持续的时间变长
ソシエ・ハイム	女の意地：必杀技加强

《机动战士高达SEED》

姓名	爆发特性
キラ・ヤマト	SEED：推进槽不减
ラウ・ル・クルーゼ	クローン：爆发状态持续的时间变长
ムウ・ガ・フラガ	エースパイロット：诱爆的效果上升
ラクス・クライン	SEED：推进槽不减
カガリ・ユラ・アスハ	SEED：推进槽不减
アスラン・ザラ	SEED：推进槽不减
イザーク・ジュール	コーディネイター：体力越低，攻防补正越强
ディアッカ・エルスマン	コーディネイター：体力越低，攻防补正越强
ニコル・アマルフィ	コーディネイター：体力越低，攻防补正越强
オルガ・サブナック	生体 CPU：被打飞的敌人必定行动不能
クロト・ブエル	生体 CPU：被打飞的敌人必定行动不能
シャニ・アンドラス	生体 CPU：被打飞的敌人必定行动不能

《机动战士高达SEED DESTINY》

姓名	爆发特性
シン・アスカ	SEED：推进槽不减
キラ・ヤマト	SEED：推进槽不减
レイ・ザ・バレル	クローン：爆发状态持续的时间变长
ルナマリア・ホーク	コーディネイター：体力越低，攻防补正越强
アスラン・ザラ	SEED：推进槽不减
イザーク・ジュール	コーディネイター：体力越低，攻防补正越强
ディアッカ・エルスマン	コーディネイター：体力越低，攻防补正越强
ラクス・クライン	SEED：推进槽不减
カガリ・ユラ・アスハ	SEED：推进槽不减
ネオ・ロアノーク	エースパイロット：诱爆的效果上升
ステラ・ルーシェ	生体 CPU：被打飞的敌人必定行动不能
スティング・オークレー	生体 CPU：被打飞的敌人必定行动不能
アウル・ニーダ	生体 CPU：被打飞的敌人必定行动不能

《机动战士高达00 第2季》

姓名	爆发特性
刹那・F・セイエイ	ガンダムマイスター：体力越满，攻防补正越强
リボンズ・アルマーク	イノベイド：格斗或射击限定的技能效果对所有攻击均适用
ロックオン・ストラトス	ガンダムマイスター：体力越满，攻防补正越强
アレルヤ・ハプティズム	ガンダムマイスター：体力越满，攻防补正越强
ティエリア・アーデ	イノベイド：格斗或射击限定的技能效果对所有攻击均适用
ミスター・ブシドー	ワンマンアーミー：所有攻击具备防御不能效果

机体篇

本作的机体改造变成了拼装设计图。设计图分 6 个等级，从高到低依次为 S、A、B、C、D、E，每张设计图又分为左手左脚、右手右脚和躯干这 5 个部分。每张设计图可以进行合成和特殊装备强化，不过每进行一次，都会算作消耗一次设计机会，每张图能够设计的次数是有数量限制的，最低 10 次，最高 15 次。

合成

合成的主要目的是增加设计图的各项数值，设计图有 6 项数值，对应机体的能力，分别是格斗（FIGHT）、射击（SHOT）、防御（DEFENSE）、HP（ARMOR）、机动力（MOBILITY）、推进力（THRUSTER）。每个级别的设计图，每项数值的上限各不相同。

合成是将两张设计图拼在一起，其中一张要选为母图，另一张为素材图。合成之后，母图的性能一定会比原图高，但不能高于当前等级设计图的上限，素材图则会完全消失。当设计图的等级在 C 级以下时，机体每个部分对应的数值是惟一的，C 级开始每个部分会对应多个数值。

合成时素材图的数值会按一定比例加成给母图，如果是母图欠缺的单一部位，数值会按 50% 折合计算。如果是母图已有的单一部位，数值会按 30% 计算。多个部位时另有计算规律。

特殊装备强化

本作将每个机体的武装都列了出来，用以进行特殊装备强化。特殊装备强化需要用到素材，游戏中共有 8 种素材，游戏中用金银两种颜色区别开来。银色素材为：**ガンダリウム α**、试作型**センサ－**、**ブ－スタ－**、**リミットブレ－カ－**；金色素材为：**ガンダリウム γ**、高感度**センサ－**、**メガ・ブ－スタ－**、**リミットブレ－カ－**改。素材主要是从战场上获得，部分卡片也有奖励，**リミットブレ－カ－**和**リミットブレ－カ－**改还可以通过各自的前 3 种素材变换过来。

每个武装都对应机体的特定招式，所谓的特殊装备强化，其实就是加强招式性能。招式加强之后不仅是范围和威力变大，而且还附加一些特殊效果如光线贯通等等。例如 OOR 高达的地面 SP 攻击，初始时只是用光线扫一下，升满之后还会追加用光剑往下劈的动作。每个武装最多能升到 3 级。

设计原理

下面先为大家介绍几条设计的基本原理。

1. 以高等级设计图为母图。

原因：由于不同等级的设计图性能相差巨大，而合成时素材图的数值只有部分能加成到母图上，因此选择数值更高、上限更高的高等级设计图为母图无疑是最正确的。S 图一步到位最为合适。

2. 高等级级设计图要慎用。

原因：虽然要以高等级设计图为母图，但由于每张图有设计次数的限制，因此绝对不能一上来就用掉来之不易的 S 级设计图。而是要先从低等级图开始，把图纸的数值加上去，再喂给高一级的图纸，如此反复。

3. 特殊装备强化的等级应通过合成来增加。

原因：一张设计图至少有 3 个武装，全部强化到 3 级就得用掉 9 次设计机会。大部分机体甚至是 5 个武装，15 次机会就算全部用来强化特殊装备才够。但注意特殊装备的等级在合成后不会完全保留，玩家首先需要通过 3 个全 1 级特殊装备的设计图把母图的特殊装备全部冲到 1 级（无论几个武装都需要 3 次），然后再和 1 个全 3 级特殊装备的设计图合成，这样才能达成全 3 级特殊装备。虽然这个过程也需要 4 次机会，但绝对比直接强化要值。

4. 难度越高，出现的设计图等级越高。

满值图目指！

刷出一张数值全满的图，相信是所有玩家的终极目标，这里就为大家介绍一下具体原理和刷法！只要有心，台台机体都可以数值全满！

第一步：速刷大法

追求满值图这一步，需要于终极模式中打出真のガンダム无双剧本后再来，因为通关之后可以更改关卡难度，这样才能方便地刷图。

最好的刷图关卡，莫过于一骑当万剧本的ザフト军特别演习・1。本关的胜利条件为撑过 3 分钟，敌人只有杂兵。将一个区域的兵清得差不多时会出现一个强化杂兵，也没什么可怕的。就算是没练过的人也可以调 8 星 HARD 去挑战，只是因为攻击力太低，可能击坠数不会太高。嫌麻烦的话可以直接躲得远远的，混过 3 分钟就算胜利。过关后玩家一定能拿到一个自己使用机体的图纸，如果击坠数能够过 500，还可能额外获得一张。

当自己的机体拥有一定能力时，可以去挑战一骑当万剧本的サンスカ－ル新型兵器テスト。这一关同样是撑过 3 分钟，不过敌人数量更多，同时有战舰干扰。难度比演习 1 要高，但打起来更有乐趣。

另外在通关的过程中，玩家可以留意一下自己主力机体的击坠数，在快达到 S 级设计图卡片所需的数值时，就果断 SAVE，以确保刷出来的图符合自己的要求。不过在打出真のガンダム无双剧本时，能达到万台击坠数的机体肯定不会太多。

第二步：母图选择

首先，我们并不推荐玩家去刷真正意义上的六围全满图，因为有些能力的作用并不大，比如机动力和推进力。这两项就算玩家不去刻意追求，S 级设计图的底子就已经足够了。而且最关键的是，有很多机体并不能刷到六围全满。

每个机体有 6 样数值，绝大部分机体都是 5 个部位，每个部位最多只有两种数值补正，这样就不能保证每项数值都有两次补正机会。而每个部位的数值加成都有上限，不能无限叠加，因此想要全数值全满的设计图，就得精心计算每个部位需要几次补正。刚拿到的 S 图可能有部位欠缺，这时就要慎重选择空白部位的能力加成。如果只是想让关键数值全满，就要简单得多。

数值项目	机体上限	部位补正上限
格斗 /FIGHT	600	300
射击 /SHOT	600	500
防御 /DEFENSE	600	300
体力 /ARMOR	10000	5000
机动力 /MOBILITY	800	400
推进力 /THRUSTER	1000	400

接下来我们举例来说明一下如何确定目标。

例 1：六围全满的情况

首先来看看报丧女妖。根据此图可以计算出报丧女妖机体的基础数值。如果算术不行的话，也可以参考低等级图的数据，因为机体的基础数值是不变的。

格斗：504 － 313 = 191，距满值差 409 点，需 2 次补正

射击：579 － 388 = 191，距满值差 409 点，需 1 次补正

防御：279 － 129 = 150，距满值差 450 点，需 2 次补正

体力：5100，距满值差 4900 点，需 1 次补正

机动力：800 － 450 = 350，距满值差 450 点，需 2 次补正

推进力：746 － 146 = 600，距满值差 400 点，需 1 次补正



这样算下来，报丧女妖需要 9 次补正才能达到六围全满的要求，要求十分宽松。这样玩家只要能看到有 2 格 2 防 2 机 1 射 1 体 1 推的 S 图（重复一次也没关系），就果断作为母图开始合成好了。

例 2：六围不能全满的情况

然后再来看看 OOR 高达。根据此图计算出的结果如下：

格斗：440 － 245 = 195，距满值差 405 点，需 2 次补正

射击：553 － 371 = 182，距满值差 418 点，需 1 次补正

防御：246 － 95 = 151，距满值差 449 点，需 2 次补正

体力：8008 － 4108 = 3900，距满值差 6100 点，需 2 次补正

机动力：800 － 430 = 370，距满值差 430 点，需 2 次补正

推进力：500，距满值差 500 点，需 2 次补正

由上可知，OOR 高达需要 11 次补正才能达到六围全满的要求，等于说是不可能了。因此玩家就要有所取舍了。这么算下来，当然是 2 机 1 推或 1 机 2 推为最佳。



例 3：有部位空缺的情况

现在让我们来看 OOR 高达的另一张图。由上可知，理想的 OOR 高达的设计图，应该是 2 格 1 射 2 防 2 体 2 机 1 推，或 2 格 1 射 2 防 2 体 1 机 2 推。而图中的情况是欠缺左腿，目前为 2 格 1 射 1 防 1 体 1 机 2 推，即是说如果能得到一张左腿为 1 防 1 体的图，那么只要一合成，一张理想的 OOR 高达图就出现了！

但实际上没有那么简单，因为每个部位虽说能有两项数值补正，但并非任意两项数值皆有可能，而是有一定规律。具体可以参见下表，○ 表示该项数值会出现这个部位，× 表示不会出现。

由此表可知，左腿不会出现体力补正，因此这张图实际上也不够理想。而且就算可以补满，玩家还是要刷。因为缺一个部位时不能先行合成，否则空缺的部位就被覆盖了。也就是说还是要继续刷，在这个刷的过程中很有可能会出现更好的选择就是了。



	FIGHT	SHOT	DEFENSE	ARMOR	MOBILITY	THRUSTER
Body	×	×	×	○	○	○
R_Arm	○	○	○	○	×	×
L_Arm	○	○	○	○	×	×
R_Leg	○	×	○	×	○	○
L_Leg	○	×	○	×	○	○

第三步：开始合成

只要经过了最麻烦的第2步，开始合成其实就很简单了。因为 S 级图纸的性能太高，基本上合个四五次就可以达到全满，难度不高。但也要注意以下几点：

1. 不要光看部件补正数值上升就果断合成，要看最终数值是否有上升。即使机体数值达到上限，部件补正数值未达到上限时，合成时仍会显示数值提升，但实际上最终数值不会变化。

2. 各部位的数值只能对应补正，例如母图的左手为格射，素材图的左手为射防时，两者合成后左手只有射击会上升。如果素材图的左手既没有格斗也没有射击，那么此次合成就没有任何作用，纯粹浪费。

3. 由于 S 级设计图的数值最高，因此终极母图一定要用 S 级设计图来合，而且记得要按设计原理中所说的那样，预留 3 张全 1 级的 S 图和 1 张全 3 级的 S 图，以便将特殊装备的等级堆上去。

总的来说，只要有了好的母图，合成就是分分钟的事儿，不过有时候死缺一个部位的数值不涨也是很坑爹的。总之要想刷出真正的满值图，大量的时间和精力是必不可少的，大家适当吧！

全机体爆发特性一览

机体同样有爆发特性，和机师一样，初期即有，不会升级，也不会改变。同一个机体，不管在哪个作品中，爆发特性都不变。和机师的爆发特性比起来，机体的爆发特性种类更多，这为游戏增添了更多的乐趣。若论实用性而言，当然是加攻加防加攻速最为实用。不过很多机体爆发后会进入另一形态，如独角兽和报丧女妖的毁灭模式、强袭自由和无限正义的流星换装，都是相当强力的变化，必须给赞！



《机动战士高达》

姓名	爆发特性
ガンダム	マグネットコーティング：攻击速度上升
シャア专用ザクⅡ	赤い彗星：移动速度上升
シャア专用ゲルググ	赤い彗星：移动速度上升
ガンキャノン	高精度火器管制システム：射击攻击命中时有一定几率变为会心一击
ビグ・ザム	モビルアーマーの胁威：移动速度、攻击速度上升
シャア专用ズゴック	赤い彗星：移动速度上升
ジオング	サイコミュシステム：射击攻击命中时回复体力
ギャン	试作机の根性：防御力上升，不容易陷入行动不能
ジム	量产机の意地：攻防能力上升
ボール	量产机の意地：攻防能力上升
ジム・コマンド	量产机の意地：攻防能力上升
ザクⅡ	量产机の意地：攻防能力上升
グフ	量产机の意地：攻防能力上升
ドム	量产机の意地：攻防能力上升
ズゴック	量产机の意地：攻防能力上升
ゲルググ	量产机の意地：攻防能力上升
アッガイ	量产机の意地：攻防能力上升
ザクタンク	量产机の意地：攻防能力上升

《机动战士高达0083 星屑的回忆》

姓名	爆发特性
ガンダム试作1号机フルバーニアン	高机动スラスター：移动速度上升
ガンダム试作2号机サイサリス	高精度火器管制システム：射击攻击命中时有一定几率变为会心一击

《机动战士Z高达》

姓名	爆发特性
ガンダムMk-Ⅱ	ムーバブル・フレーム：攻防能力上升
Zガンダム	バイオ・センサー：格斗攻击命中时回复体力
百式	高机动スラスター：移动速度上升
ジ・O	サイコミュシステム：射击攻击命中时回复体力
キュベレイ	サイコミュシステム：射击攻击命中时回复体力
ガンダムMk-Ⅱ（ティターンズ机）	ムーバブル・フレーム：攻防能力上升
ハンブラビ	マグネットコーティング：攻击速度上升
サイコガンダム	モビルアーマーの胁威：移动速度、攻击速度上升
サイコガンダムMk-Ⅱ	モビルアーマーの胁威：移动速度、攻击速度上升
バイアラン	试作机の根性：防御力上升，不容易陷入行动不能
パラス・アテネ	高精度火器管制システム：射击攻击命中时有一定几率变为会心一击
バウンド・ドック	サイコミュシステム：射击攻击命中时回复体力
ボリノーク・サマーン	试作机の根性：防御力上升，不容易陷入行动不能
ジムⅡ	量产机の意地：攻防能力上升
ネモ	量产机の意地：攻防能力上升
リック・ディアス	量产机の意地：攻防能力上升
ハイザック	量产机の意地：攻防能力上升
マラサイ	量产机の意地：攻防能力上升
バーザム	量产机の意地：攻防能力上升
グフ飞行型	量产机の意地：攻防能力上升
ガザC	量产机の意地：攻防能力上升

《机动战士高达ZZ》

姓名	爆发特性
ZZガンダム	バイオ・センサー：格斗攻击命中时回复体力
キュベレイMk-Ⅱ（プル机）	サイコミュシステム：射击攻击命中时回复体力
キュベレイMk-Ⅱ（プルツー机）	サイコミュシステム：射击攻击命中时回复体力
クイン・マンサ	サイコミュシステム：射击攻击命中时回复体力
量产型キュベレイ	量产机の意地：攻防能力上升
バウ	试作机の根性：防御力上升，不容易陷入行动不能
量产型バウ（グレミー军机）	量产机の意地：攻防能力上升
量产型バウ（アクシズ机）	量产机の意地：攻防能力上升
ガザD	量产机の意地：攻防能力上升

《机动战士高达F91》

姓名	爆发特性
ガンダムF91	MEPE：冲刺无敌，攻击附加分身效果

《机动战士高达 逆袭的夏亚》

姓名	爆发特性
νガンダム	サイコフレーム：体力越低，防御力越高，同时会心一击发生率上升
サザビー	赤い彗星：移动速度上升
リ・ガズィ	バイオ・センサー：格斗攻击命中时回复体力
ヤクト・ドーガ（ギュネイ机）	サイコフレーム：体力越低，防御力越高，同时会心一击发生率上升
ヤクト・ドーガ（クェス机）	サイコフレーム：体力越低，防御力越高，同时会心一击发生率上升
α・アジール	モビルアーマーの胁威：移动速度、攻击速度上升
ギラ・ドーガ（レズン机）	试作机の根性：防御力上升，不容易陷入行动不能
ジェガン	量产机の意地：攻防能力上升
ギラ・ドーガ	量产机の意地：攻防能力上升

《机动战士高达UC》

姓名	爆发特性
ユニコーンガンダム	デストロイモード：开启毁灭模式
シナンジュ	赤い彗星：移动速度上升
バンシィ	デストロイモード：开启毁灭模式
クシャトリヤ	サイコフレーム：体力越低，防御力越高，同时会心一击发生率上升
デルタプラス	バイオ・センサー：格斗攻击命中时回复体力
ギラ・ズール（アンジェロ机）	高精度火器管制システム：射击攻击命中时有一定几率变为会心一击
ギラ・ズール	量产机の意地：攻防能力上升

《机动战士V高达》

姓名	爆发特性
V2ガンダム	光の翼：自动将周围的敌人吸过来
ゴトラタン	试作机の根性：防御力上升，不容易陷入行动不能
ゲドラフ＆アインラッド	量产机の意地：攻防能力上升

《机动武斗传G高达》

姓名	爆发特性
ゴッドガンダム	ハイパーモード：格斗攻击命中时有一定几率变为会心一击
マスターガンダム	ハイパーモード：格斗攻击命中时有一定几率变为会心一击
デスアーミー	量产机の意地：攻防能力上升

《新机动战记高达W》

姓名	爆发特性
ウイングガンダムゼロ	ゼロシステム：攻击速度上升，拥有ゼロシステム适应的人效果更加明显
ガンダムデスサイズヘル	死神の大镰：在爆发状态中打倒的敌人越多，攻击力越高
ガンダムヘビーアームズ改	高精度火器管制システム：射击攻击命中时有一定几率变为会心一击
ガンダムエピオン	ゼロシステム：攻击速度上升，拥有ゼロシステム适应的人效果更加明显
トールギスII	高机动スラスター：移动速度上升

《机动新世纪高达X》

姓名	爆发特性
ガンダムDX	フラッシュシステム：攻击速度上升，NEW TYPE搭乘时效果更加明显

《TURN A ガンダム》

姓名	爆发特性
倒Aガンダム	ナノスキン装甲：体力自动徐徐回复
ターンX	ナノスキン装甲：体力自动徐徐回复
カプル	量产机の意地：攻防能力上升

《机动战士高达SEED》

姓名	爆发特性
ストライクガンダム	パーフェクトストライク：换装为完美强袭高达，同时攻击速度上升
フリーダムガンダム	マルチロックオン：射击攻击命中时有一定几率变为会心一击
イージスガンダム	フェイズシフト装甲：防御力上升，不容易陷入行动不能
ジャスティスガンダム	マルチロックオン：射击攻击命中时有一定几率变为会心一击
ストライクルージュ	フェイズシフト装甲：防御力上升，不容易陷入行动不能
プロヴィデンスガンダム	フェイズシフト装甲：防御力上升，不容易陷入行动不能
デュエルガンダム	アサルトシュラウド：突击型机甲换装
ブリッツガンダム	フェイズシフト装甲：防御力上升，不容易陷入行动不能
バスターガンダム	フェイズシフト装甲：防御力上升，不容易陷入行动不能
レイダーガンダム	トランスフェイズ装甲：防御力上升，不容易陷入行动不能
カラミティガンダム	トランスフェイズ装甲：防御力上升，不容易陷入行动不能
フォビドゥンガンダム	トランスフェイズ装甲：防御力上升，不容易陷入行动不能
M1アストレイ	量产机の意地：攻防能力上升
ストライクダガー	量产机の意地：攻防能力上升
ジン	量产机の意地：攻防能力上升

《机动战士高达SEED DESTINY》

姓名	爆发特性
ストライクフリーダムガンダム	ミーティア：流星换装
インフィニットジャスティスガンダム	ミーティア：流星换装
インパルスガンダム	デュートリオンエンジン：体力自动徐徐回复
デスティニーガンダム	デュートリオンエンジン：体力自动徐徐回复
レジェンドガンダム	デュートリオンエンジン：体力自动徐徐回复
アカツキ	ヤタノカガミ：即使不防御也可以反弹光束攻击
ガナーザクウォーリア（ルナマリア机）	高精度火器管制システム：射击攻击命中时有一定几率变为会心一击
ブレイズザクファントム	高机动スラスター：移动速度上升
スラッシュザクファントム	高机动スラスター：移动速度上升
ウィンダム（ネオ机）	高机动スラスター：移动速度上升
ガイアガンダム	デュートリオンエンジン：体力自动徐徐回复
カオスガンダム	デュートリオンエンジン：体力自动徐徐回复
アビスガンダム	デュートリオンエンジン：体力自动徐徐回复
デストロイガンダム	モビルアーマーの胁威：移动速度、攻击速度上升
ザクウォーリア	量产机の意地：攻防能力上升
ウィンダム	量产机の意地：攻防能力上升

《机动战士高达OO 第2季》

姓名	爆发特性
ダブルオーライザー	トランザム：移动速度和攻击力上升
リボーンズガンダム	トランザム：移动速度和攻击力上升
ケルディムガンダム	トランザム：移动速度和攻击力上升
アリオスガンダム	トランザム：移动速度和攻击力上升
セラヴィーガンダム	トランザム：移动速度和攻击力上升
スサノオ	トランザム：移动速度和攻击力上升

MSV

姓名	爆发特性
ゲルググ（ジョニー・ライデン机）	高机动スラスター：移动速度上升

《高达无双》

姓名	爆发特性
武者ガンダム	荒魂ドライブ：攻击力上升，男性搭乘时效果更明显
武者ガンダムMk-II	和魂ドライブ：攻击力上升，女性搭乘时效果更明显
骑士ガンダム	せきばん：换装为全装甲骑士高达



要素篇

本作游戏要素的核心就是卡片，关于卡片的收集情况，可以在DATABASE→CARDS里查看。卡片会按作品分门别类地排列，每张卡片的获得条件以及对应奖励都会直接标出，即使玩家还没有获得也可以看到。游戏的全部要素都包含于这626张卡片之中。

强机推荐

本作所谓的强机，归纳起来就是两点要求，蓄SP槽快、SP攻击强。有不少机体招式范围巨大，在低难度下十分好用，但由于本作高难度的特性，靠普通技十分难打，还是SP攻击流安逸。另有部分机体爆发后十分威武，不过一般来说这种机体的SP攻击也不会弱就是了。下面就为大家推荐几部强机。

スサノオ：地面SP攻击2吹飞伤害天下第一，一发可秒巨大MA。空中SP攻击对单体伤害可观，另外爆发特性超强，本作最强机之一。

ダブルオーライザー：地面SP攻击1范围大威力高。蓄力射击带跟踪效果，单挑十分实用。

リボーンズガンダム：蓄力射击和C4蓄SP槽快，SP攻击威力也不错。

ガンダムDX：地面SP攻击2和空中SP攻击清场效果良好，SP1对单尚可。

ゴッドガンダム：石破天惊拳（地面SP攻击2）拥有多段判定，效果卓绝，对付巨大MA和战舰无人可比。

マスターガンダム：蓄力射击蓄SP槽快，招式性能优秀，适合单挑。但地面SP攻击2不如石破天惊拳。

バンシィ：C4蓄SP槽配合地面SP攻击2，爆发后的NTD模式比独角兽强很多。

ジム：インスタントヒーロー的最大受益者之一，配好技能后攻防达到不可思议的高度，其他量产机或许能力不弱，但招式性能要差很多。

全机师全搭档解锁条件

本作的角色分为3种，一种是可使用角色，这种角色同时还可以作为搭档出战；第一种是只能作为搭档出战的角色；还有一种只会以卡片的形式出现，没有声优。

可使用角色的出现条件大致可以分为两种，一种是完成官方模式，另一种是在终极模式的特定关卡中达成特定评价。部分角色有多个年代的版本，出现条件各不相同。

搭档角色的出现条件（包括可使用角色成为搭档的条件）也可以大致分为两种，分别是用指定角色击坠一定数量的敌机、在特定关卡中达成特定评价。注意部分角色分好几个作品的版本，击坠数要求用同一作品中的形象。可使用角色如果并非NEWTYPE，用该角色击坠5000机，即可驾驶NEWTYPE专用机。

《机动战士高达》

姓名	机师解锁条件	搭档解锁条件
アムロ・レイ	官方模式：机动战士ガンダム完成	终极模式：私の问いに答えられますか的一年战争の记忆，全目标达成
シャア・アズナブル	官方模式：机动战士ガンダム完成	终极模式：V作战を守れ！的迫りくる彗星，全目标达成
カイ・シデン	终极模式：シミュレーションをこなせ！的演习2：几多の敌を击坠せよ！，银目标达成	终极模式：シミュレーションをこなせ！的演习2：几多の敌を击坠せよ！，铜目标达成
ハヤト・コバヤシ	终极模式：シミュレーションをこなせ！的演习2：几多の敌を击坠せよ！，银目标达成	终极模式：シミュレーションをこなせ！的演习2：几多の敌を击坠せよ！，铜目标达成
スレッガー・ロウ	官方模式：机动战士ガンダム的恐怖！机动ビグ・ザム！完成	用ガンキャノン击坠5000机
ドズル・ザビ	官方模式：机动战士ガンダム的ビグ・ザム机动せよ！完成	终极模式：战いは质と数だよ！完成
マ・クベ	终极模式：传承！流派・东方不败！的バトルロイヤル1，铜目标达成	终极模式：战いは数だよ！的ビグ・ザム游击作战・その4，铜目标达成
ランバ・ラル	官方模式：机动战士ガンダム的ジオンの胁威完成	终极模式：战いは数だよ！的ビグ・ザム游击作战・その3，铜目标达成
ブライト・ノア	—	官方模式：机动战士ガンダム完成
フラウ・ボウ	—	用アムロ・レイ击坠3000机
マチルダ・アジャン	—	官方模式：机动战士ガンダム的ジオンの胁威完成
ギレン・ザビ	—	终极模式：これがバグか……完成
キシリア・ザビ	—	终极模式：ニュータイプの力的力を求める访问者，全目标达成
ガルマ・ザビ	—	官方模式：机动战士ガンダム的ガルマ，散る完成
ガイア	—	官方模式：机动战士ガンダム・ジオンの胁威完成
オルテガ	—	官方模式：机动战士ガンダム・ジオンの胁威完成
マッシュ	—	官方模式：机动战士ガンダム・ジオンの胁威完成
ララァ・スン	—	官方模式：机动战士ガンダム・光る宇宙完成
クラウン	—	官方模式：机动战士ガンダム・大气圈突入完成
ジーン	—	官方模式：机动战士ガンダム・ガンダム大地に立つ！完成
ハロ		终极模式：真のガンダム无双完成

《机动战士高达0083 星屑的回忆》

姓名	机师解锁条件	搭档解锁条件
コウ・ウラキ	初期出现	初期出现
アナベル・ガトー	终极模式：核弹头发射を阻止せよ！完成	用コウ・ウラキ击坠3000机

《机动战士Z高达》

姓名	机师解锁条件	搭档解锁条件
カミーユ・ビダン	官方模式：机动战士Zガンダム达成	终极模式：地球降下作战完成
クワトロ・バジーナ	终极模式：ニュータイプの力完成	终极模式：ニュータイプの力的かつての英雄，铜目标达成
パプテマス・シロッコ	官方模式：机动战士Zガンダム完成	终极模式：地球圈统一を目指して完成
ハマーン・カーン	官方模式：机动战士Zガンダム完成	终极模式：女の战い的想う心の强さ，铜目标达成
エマ・シーン	终极模式：シミュレーションをこなせ！的演习5：最后の演习，铜目标达成	终极模式：シミュレーションをこなせ！完成
アムロ・レイ	官方模式：机动战士Zガンダム的シンデレラ・フォウ完成	终极模式：ニュータイプの力的愤怒の少年たち，铜目标达成
ジェリド・メサ	终极模式：传承！流派东方不败！的三次选考，银目标达成	终极模式：一机当万完成

姓名	机师解锁条件	搭档解锁条件
ヤザン・ゲーブル	终极模式：战うだけの人生的戦いを乐しむ手合い，目标全部达成	终极模式：ガンダムファイト，レディ……ゴー！的暴かれた野望，银目标达成
レコア・ロンド	终极模式：女の战い的女性としての充足，金目标达成	终极模式：女の战い完成
サラ・ザビアロフ	终极模式：女の战い的想い人の理想のために，目标全部达成	终极模式：女の战い完成
フォウ・ムラサメ	官方模式：机动战士Zガンダム的思い出はガラスの靴完成	终极模式：V作战を守れ！的记忆を求めて，目标全部达成
ロザミア・バダム	终极模式：V作战を守れ！的宇宙を落とさないで，铜目标达成	用バウンド・ドック击坠2500机
ブライト・ノア	—	终极模式：シミュレーションをこなせ！完成
ヘンケン・ベッケナー	—	终极模式：地球降下作战完成
ロベルト	—	官方模式：机动战士Zガンダム的ジャブローの风完成
アポリー・ベイ	—	官方模式：机动战士Zガンダム的シロッコ立つ完成
ファ・ユイリィ	—	官方模式：机动战士Zガンダム完成
トーレス	—	用カミーユ・ビダン击坠3000机
カクリコン・カクーラ	—	官方模式：机动战士Zガンダム的大气圈突入完成
ダンケル・クーパー	—	官方模式：机动战士Zガンダム的シロッコ立つ完成
ラムサス・ハサ	—	官方模式：机动战士Zガンダム的シロッコ立つ完成

《机动战士高达ZZ》

姓名	机师解锁条件	搭档解锁条件
ジュドー・アーシタ	初期出现	初期出现
ハマーン・カーン	用ハマーン・カーン击坠2000机	用ハマーン・カーン击坠3000机
ルー・ルカ	终极模式：私の问いに答えられますか？的第一次ネオ・ジオン战争の记忆，目标全部达成	终极模式：シャングリラ魂的大储け争夺战！第1会场，银目标达成
ビーチャ・オーレグ	终极模式：战いは数だよ！的ビグ・ザム游击作战・その1，目标全部达成	终极模式：シャングリラ魂完成
エル・ビアンノ	终极模式：传承！流派・东方不败！的二次选考，目标全部达成	终极模式：金发さんを探しての"金发さん"搜索开始，银目标达成
エルピー・プル	终极模式：战いは质と数だよ！・黒と紫の姉妹，目标全部达成	用ジュドー・アーシタ击坠3000机
プルツー	终极模式：战いは数だよ！的ビグ・ザム游击作战・その2，铜目标达成	用グレミー・トト击坠3000机
グレミー・トト	终极模式：空中の救出作战！的空を驱け拔けて・1，铜目标达成	用プルツー击坠3000机
リィナ・アーシタ	—	用ジュドー・アーシタ击坠2000机

《机动战士高达 逆袭的夏亚》

姓名	机师解锁条件	搭档解锁条件
アムロ・レイ	官方模式：机动战士ガンダム 逆袭のシャア完成	终极模式：アクシズの火的アクシズ决战，银目标达成
シャア・アズナブル	官方模式：机动战士ガンダム 逆袭のシャア完成	终极模式：アクシズの火完成
クェス・パラヤ	官方模式：机动战士ガンダム 逆袭のシャア・无邪气ゆえの悪意完成	终极模式：战いは质と数だよ！完成
ギュネイ・ガス	终极模式：アクシズの火的命の价值は，铜目标达成	终极模式：V作战を守れ！的サイド1攻防战，银目标达成
ブライト・ノア	—	终极模式：アクシズの火的宇宙の虹を越えて，铜目标达成
ケーラ・スウ	—	官方模式：机动战士ガンダム 逆袭のシャア的忌まわしい记忆とともに完成
チェーン・アギ	—	官方模式：机动战士ガンダム 逆袭のシャア完成
アストナージ・メドッソ	—	累计使用40次MS研究所（特殊装备强化不算在内）
ハサウェイ・ノア	—	官方模式：机动战士ガンダム 逆袭のシャア完成
ナナイ・ミゲル	—	用シャア・アズナブル击坠3000机
レズン・シュナイダ	—	官方模式：机动战士ガンダム 逆袭のシャア的忌まわしい记忆とともに完成

《机动战士高达UC》

姓名	机师解锁条件	搭档解锁条件
バナージ・リンクス	官方模式：机动战士ガンダムUC完成	终极模式：空中の救出作战！的父と娘と，铜目标达成
フル・フロンタル	官方模式：机动战士ガンダムUC完成	终极模式：核弹头发射を阻止せよ！完成
リディ・マーセナス	终极模式：空中の救出作战！的决战！ジブラルタル！，全目标达成	终极模式：V作战を守れ！的怨念の向かう先，银目标达成
マリーダ・クルス	终极模式：战いは质と数だよ！的空を舞う女王，全目标达成	终极模式：女の战い的姉妹たち，铜目标达成
アンジェロ・ザウパー	官方模式：机动战士ガンダムUC的ラプラスの亡灵完成	用フル・フロンタル击坠3000机
オードリー・バーン	—	终极模式：空中の救出作战！完成
ブライト・ノア	—	终极模式：V作战を守れ！完成
ダグザ・マックール	—	官方模式：机动战士ガンダムUC的ラプラスの亡灵完成
スベロア・ジンネマン	—	官方模式：机动战士ガンダムUC完成

《机动战士高达F91》

姓名	机师解锁条件	搭档解锁条件
シーブック・アノー	初期出现	初期出现
セシリー・フェアチャイルド	终极模式：これがバグか……完成	用シーブック・アノー击坠3000机

《机动战士V高达》

姓名	机师解锁条件	搭档解锁条件
ウッソ・エヴィン	初期出现	初期出现
カテジナ・ルース	终极模式：女の战い的激情の行き先，全目标クリア	终极模式：金发さんを探して完成

《机动武斗传G高达》

姓名	机师解锁条件	搭档解锁条件
ドモン・カッシュ	初期出现	初期出现
东方不败	终极模式：传承！流派・东方不败！完成	终极模式：ガンダムファイト、レディ……ゴー！的师の思惑，目标全部达成
シュバルツ・ブルーダー	终极模式：私の问いに答えられますか？2的未来世纪の记忆，全目标达成	终极模式：ガンダムファイト，レディ……ゴー！的暴かれた野望，铜目标达成
キョウジ・カッシュ	终极模式：私の问いに答えられますか？2的未来世纪の记忆，全目标达成	终极模式：ガンダムファイト、レディ……ゴー！的复活！デビルガンダム，铜目标达成

《新机动战记高达W》

姓名	机师解锁条件	搭档解锁条件
ヒイロ・ユイ	初期出现	初期出现
デュオ・マックスウエル	终极模式：一机当万的モビルドール排除依赖，铜目标达成	终极模式：任务了解的任务续行，铜目标达成
トロワ・バートン	终极模式：地球圏统一を目指して的雪の街に爆炎を见た，全目标达成	终极模式：任务了解的洋上の战舰を击沉せよ！，铜目标达成
ミリアルド・ピースクラフト	终极模式：アクシズの火的因缘の导く先に，全目标达成	终极模式：アクシズの火完成
トレーズ・クシュリナーダ	终极模式：传承！流派・东方不败！完成	终极模式：地球圏统一を目指して的战士たちへの镇魂歌，银目标达成

《机动新世纪高达X》

姓名	机师解锁条件	搭档解锁条件
ガロード・ラン	初期出现	初期出现
ティファ・アディール	—	终极模式：ニュータイプの力完成

《TURN A ガンダム》

姓名	机师解锁条件	搭档解锁条件
ロラン・セアック	初期出现	初期出现
ギム・ギンガナム	终极模式：战うだけの人生达成	终极模式：私の问いに答えられますか？2完成
ソシエ・ハイム	终极模式：战うだけの人生完成	终极模式：シャングリラ魂的大储け争夺战！第4会场，全目标达成

《机动战士高达SEED》

姓名	机师解锁条件	搭档解锁条件
キラ・ヤマト	官方模式：机动战士ガンダムSEED完成	用キラ・ヤマト击坠3000机
ラウ・ル・クルーゼ	官方模式：机动战士ガンダムSEED完成	终极模式：アークエンジェルを守れ！的月に舞う大天使，铜目标达成
ムウ・ガ・フラガ	终极模式：地球降下作战的追われる大天使，铜目标达成	终极模式：金发さんを探して的ヘリオポリスの男，银目标达成
ラクス・クライン	终极模式：任务了解的ラクスたちの思惑，全目标达成	终极模式：V作战を守れ！完成
カガリ・ユラ・アスハ	终极模式：任务了解的ゼロと呼ばれたガンダム，铜目标达成	终极模式：ガンダムファイト，レディ……ゴー！的特设会场・その2，铜目标达成
アスラン・ザラ	终极模式：私の问いに答えられますか？2的コズミック・イラ，全目标达成	终极模式：任务了解的任务放弃，铜目标达成
イザーク・ジュール	终极模式：幻の强化プランを开发せよ！・幻の强化プランはどこだ！，全目标达成	终极模式：地球降下作战的空からくるもの，铜目标达成
ディアッカ・エルスマン	终极模式：地球降下作战的空からくるもの，全目标达成	终极模式：ガンダムファイト，レディ……ゴー！的ファイトは续く，铜目标达成
ニコル・アマルフィ	官方模式：机动战士ガンダムSEED的闪光の刻完成	终极模式：アークエンジェルを守れ！的友とめぐり会う战场，铜目标达成
オルガ・サブナック	终极模式：地球降下作战的恶意潜む3つの阴，银目标达成	官方模式：机动战士ガンダムSEED完成
クロト・ブエル	终极模式：暴走！デストロイガンダム！的假面の男，全目标达成	官方模式：机动战士ガンダムSEED完成
シャニ・アンドラス	终极模式：これがバグか……的无人兵器を使う者の狂气，全目标达成	官方模式：机动战士ガンダムSEED完成
マリュー・ラミアス	—	官方模式：机动战士ガンダムSEED完成
ナタル・バジルール	—	终极模式：空中の救出作战！完成
フレイ・アルスター	—	官方模式：机动战士ガンダムSEED完成
ムルタ・アズラエル	—	官方模式：机动战士ガンダムSEED的晓の宇宙完成

《机动战士高达SEED DESTINY》

姓名	机师解锁条件	搭档解锁条件
シン・アスカ	官方模式：机动战士ガンダムSEED DESTINY完成	终极模式：ニュータイプの力的追われる革新者たち，全目标达成
キラ・ヤマト	终极模式：アークエンジェルを守れ的天上人と大天使，铜目标达成	终极模式：アークエンジェルを守れ完成
レイ・ザ・バレル	官方模式：机动战士ガンダムSEED DESTINY完成	终极模式：一机当万的ザフト军特别演习2，铜目标达成
ルナマリア・ホーク	终极模式：暴走！デストロイガンダム！的新たなる战いの狼烟，银目标达成	终极模式：一机当万的ザフト军特别演习1，铜目标达成
アスラン・ザラ	终极模式：アークエンジェルを守れ的友とめぐり会う战场，铜目标达成	终极模式：核弹头发射を阻止せよ！的怨念に染まるオーブ，铜目标达成
イザーク・ジュール	用イザーク・ジュール击坠2000机	用スラッシュザクファントム击坠2500机
ディアッカ・エルスマン	终极模式：アークエンジェルを守れ！的天上人と大天使，银目标达成	官方模式：机动战士ガンダムSEED DESTINY完成
ラクス・クライン	终极模式：女の战い的恋人たち，铜目标达成	官方模式：机动战士ガンダムSEED DESTINY的自由と正义完成
カガリ・ユラ・アスハ	官方模式：机动战士ガンダムSEED DESTINY的自由と正义完成	终极模式：アークエンジェルを守れ！的谜の袭击者，铜目标达成
ネオ・ロアノーク	终极模式：アークエンジェルを守れ！的假面の里には……？，全目标达成	终极模式：战いは质と数だよ！的地の底から来る恶魔，铜目标达成
ステラ・ルーシェ	官方模式：机动战士ガンダムSEED DESTINY的破坏神完成	终极模式：暴走！デストロイガンダム！完成
スティング・オークレー	官方模式：机动战士ガンダムSEED DESTINY的破坏神完成	终极模式：暴走！デストロイガンダム！的エクステンドット袭来！，银目标达成
アウル・ニーダ	官方模式：机动战士ガンダムSEED DESTINY的残る命、散る命完成	终极模式：暴走！デストロイガンダム！的エクステンドット袭来！，铜目标达成
マリュー・ラミアス	—	终极模式：アークエンジェルを守れ！完成
ギルバート・デュランダル	—	终极模式：一机当万完成
タリア・グラディス	—	终极模式：暴走！デストロイガンダム！完成

《机动战士高达OO 第2季》

姓名	机师解锁条件	搭档解锁条件
刹那・F・セイエイ	初期出现	初期出现
リボンズ・アルマーク	终极模式：地球圏统一を目指して达成	终极模式：シャングリラ魂的人の欲望，目标全达成
ロックオン・ストラトス	终极模式：アークエンジェルを守れ！的真剣なる胜负を！，全目标达成	终极模式：私の问いに答えられますか？2的西历の记忆，全目标达成
アレルヤ・ハプティズム	终极模式：アークエンジェルを守れ！的真剣なる胜负を！，全目标达成	终极模式：私の问いに答えられますか？2的西历の记忆，全目标达成
ティエリア・アーデ	终极模式：空中の救出作战！的要人护送任务 全目标达成	终极模式：私の问いに答えられますか？2的西历の记忆，全目标达成
ミスター・ブシドー	终极模式：地球圏统一を目指して的最后に笑う绝对者，全目标达成	终极模式：V作战を守れ！的ガンダムを超える执念，全目标达成

MSV

姓名	机师解锁条件	搭档解锁条件
ジョニー・ライデン	–	终极模式：战うだけの人生的我が の夸りのために！，银目标达成

全机体开放使用条件

本作的机体使用条件更是简单。首先，只要打出原配机师，该机体就可以选择，但仅限原配机师。在废除了执照设定之后，开放使用的条件归纳起来就是使用该机体一定次数。过关或在关卡中阵亡均算作一次，双打时2P次数同样有效，但进入关卡后退出不算数。一般而言，一线机和巨大MA需要使用10次，二线机需要使用5次，量产机的出现条件和爆发次数以及协力SP攻击发动次数有关，与使用次数无关。

系列的原创三人组：武者高达、武者高达Mk–Ⅱ和骑士高达需要打过终极模式最后的《**真・ガンダム**无双》才能使用。和过去一样，这三部机体加入我方之后仅能当机体使用。

《机动战士高达》

机体	原配机师	开放使用条件
ガンダム	アムロ・レイ	使用10次
シャア专用ザクⅡ	シャア・アズナブル	使用10次
シャア专用ゲルググ	シャア・アズナブル	使用10次
ガンキャノン	カイ・シデン、ハヤト・コバヤシ	使用10次
ビグ・ザム	ドズル・ザビ	使用10次
シャア专用ズゴック	シャア・アズナブル	使用5次
ジオング	シャア・アズナブル	使用5次
ギャン	マ・クベ	使用5次
ジム	–	使用协力SP攻击20次
ボール	–	终极模式：シミュレーションをこなせ！完成
ジム・コマンド	–	使用协力SP攻击80次
ザクⅡ	–	使用协力SP攻击10次
グフ	ランバ・ラル	使用3次
ドム	–	使用爆发70次
ズゴック	–	使用协力SP攻击60次
ゲルググ	–	使用爆发80次
アッガイ	–	使用协力SP攻击30次
ザクタンク	–	使用爆发10次

《机动战士高达0083 星屑的回忆》

机体	原配机师	开放使用条件
ガンダム试作1号机フルバーニアン	コウ・ウラキ	使用10次
ガンダム试作2号机サイサリス	アナベル・ガトー	使用10次

《机动战士Z高达》

机体	原配机师	开放使用条件
ガンダムMk–Ⅱ	カミーユ・ビダン、エマ・シーン、エル・ビアンノ	使用10次
Zガンダム	カミーユ・ビダン、ルー・ルカ、エル・ビアンノ、ビーチャ・オーレグ、ジュドー・アーシタ	使用10次
百式	クワトロ・バジーナ、ビーチャ・オーレグ	使用10次
ジ・O	パプテマス・シロッコ	使用10次
キュベレイ	ハマーン・カーン	使用10次
ガンダムMk–Ⅱ（ティターンズ机）	カミーユ・ビダン、ジェリド・メサ、エマ・シーン	使用10次
ハンブラビ	ヤザン・ゲーブル	使用10次
サイコガンダム	フォウ・ムラサメ	使用10次
サイコガンダムMk–Ⅱ	ロザミア・バダム	使用10次
バイアラン	ジェリド・メサ	使用5次
パラス・アテネ	レコア・ロンド	使用5次
バウンド・ドック	ロザミア・バダム、ジェリド・メサ	使用5次
ボリノーク・サマーン	サラ・ザビアロフ	使用5次
ジムⅡ	–	使用协力SP攻击70次
ネモ	–	使用爆发20次
リック・ディアス	クワトロ・バジーナ、アムロ・レイ	使用3次
ハイザック	サラ・ザビアロフ	使用3次
マラサイ	ジェリド・メサ	使用3次
バーザム	–	使用协力SP攻击50次
グフ飞行型	–	使用爆发90次
ガザC	–	使用爆发30次

《机动战士高达ZZ》

机体	原配机师	开放使用条件
ZZガンダム	ジュドー・アーシタ	使用10次
キュベレイMk–Ⅱ（プル机）	エルピー・プル	使用10次
キュベレイMk–Ⅱ（プルツー机）	プルツー	使用10次
クィン・マンサ	プルツー、グレミー・トト	使用10次
量产型キュベレイ	–	使用协力SP攻击120次
バウ	グレミー・トト	使用5次
量产型バウ（グレミー军机）	–	使用爆发100次
量产型バウ（アクシズ机）	–	使用爆发90次
ガザD	–	使用爆发60次

《机动战士高达 逆袭的夏亚》

机体	原配机师	开放使用条件
νガンダム	アムロ・レイ	使用10次
サザビー	シャア・アズナブル	使用10次
リ・ガズィ	アムロ・レイ	使用5次
ヤクト・ドーガ（ギュネイ机）	ギュネイ・ガス	使用5次
ヤクト・ドーガ（クエス机）	クエス・パラヤ	使用5次
α・アジール	クエス・パラヤ	使用10次
ギラ・ドーガ（レズン机）	–	使用协力SP攻击200次
ジェガン	–	使用协力SP攻击100次
ギラ・ドーガ	–	使用爆发140次

《机动战士高达UC》

机体	原配机师	开放使用条件
ユニコーンガンダム	バナージ・リンクス	使用10次
シナンジュ	フル・フロンタル	使用10次
バンシィ	リディ・マーセナス	使用10次
クシャトリヤ	マリーダ・クルス	使用10次
デルタプラス	リディ・マーセナス	使用5次
ギラ・ズール（アンジェロ机）	アンジェロ・ザウパー	使用5次
ギラ・ズール	–	使用爆发160次

《机动战士高达F91》

机体	原配机师	开放使用条件
ガンダムF91	シーブック・アノー	使用10次

《机动战士V高达》

机体	原配机师	开放使用条件
V2ガンダム	ウッソ・エヴィン	使用10次
ゴトラタン	カテジナ・ルース	使用5次
ゲドラフ&アインラッド	—	使用爆发120次

《机动武斗传G高达》

机体	原配机师	开放使用条件
ゴッドガンダム	ドモン・カッシュ	使用10次
マスターガンダム	东方不败	使用10次
デスアーミー	—	使用协力SP攻击40次

《新机动战记高达W》

机体	原配机师	开放使用条件
ウイングガンダムゼロ	ヒイロ・ユイ	使用10次
ガンダムデスサイズヘル	デュオ・マックスウエル	使用10次
ガンダムヘビーアームズ改	トロワ・バートン	使用10次
ガンダムエピオン	ミリアルド・ピースクラフト	使用10次
トールギスII	トレーズ・クシュリナーダ	使用10次

《机动新世纪高达X》

机体	原配机师	开放使用条件
ガンダムDX	ガロード・ラン	使用10次

《TURN A ガンダム》

机体	原配机师	开放使用条件
倒Aガンダム	ロラン・セアック	使用10次
ターンX	ギム・ギンガナム	使用10次
カプル	ソシエ・ハイム	使用爆发40次

《机动战士高达SEED》

机体	原配机师	开放使用条件
ストライクガンダム	キラ・ヤマト、ムウ・ラ・フラガ	使用10次
フリーダムガンダム	キラ・ヤマト	使用10次
イージスガンダム	アスラン・ザラ	使用10次
ジャスティスガンダム	アスラン・ザラ	使用10次
ストライクルージュ	カガリ・ユラ・アスハ	使用10次
プロヴィデンスガンダム	ラウ・ル・クルーゼ	使用10次
デュエルガンダム	イザーク・ジュール	使用5次
ブリッツガンダム	ニコル・アマルフィ	使用5次
バスターガンダム	ディアッカ・エルスマン	使用5次
レイダーガンダム	クロト・ブエル	使用5次
カラミティガンダム	オルガ・サブナック	使用5次
フォビドゥンガンダム	シャニ・アンドラス	使用5次
M1アストレイ	—	使用协力SP攻击180次
ストライクダガー	—	使用协力SP攻击140次
ジン	—	使用爆发50次

《机动战士高达SEED DESTINY》

机体	原配机师	开放使用条件
ストライクフリーダムガンダム	キラ・ヤマト	使用10次
インフィニットジャスティスガンダム	アスラン・ザラ	使用10次
インパルスガンダム	シン・アスカ、ルナマリア・ホーク	使用10次
デスティニーガンダム	シン・アスカ	使用10次
レジェンドガンダム	レイ・ザ・バレル	使用10次
アカツキ	カガリ・ユラ・アスハ	使用10次
ガナーザクウォーリア（ルナマリア机）	ルナマリア・ホーク	使用5次
ブレイズザクファントム	レイ・ザ・バレル	使用5次
スラッシュザクファントム	イザーク・ジュール	使用5次
ウィンダム（ネオ机）	ネオ・ロアノーク	使用5次
ガイアガンダム	ステラ・ルーシェ	使用5次
カオスガンダム	スティング・オークレー	使用5次
アビスガンダム	アウル・ニーダ	使用5次
デストロイガンダム	ステラ・ルーシェ	使用10次
ザクウォーリア	—	使用爆发180次
ウィンダム	—	使用协力SP攻击180次

《机动战士高达OO 第2季》

机体	原配机师	开放使用条件
ダブルオーライザー	刹那·F·セイエイ	使用10次
リボーンズガンダム	リボンズ・アルマーク	使用10次
ケルディムガンダム	ロックオン・ストラトス	使用10次
アリオスガンダム	アレルヤ・ハプティズム	使用10次
セラヴィーガンダム	ティエリア・アーデ	使用10次
スサノオ	ミスター・ブシドー	使用10次

MSV

机体	原配机师	开放使用条件
ゲルググ（ジョニー·ライデン机）	—	シャア専用ゲルググ使用5次

《高达无双》

机体	原配机师	开放使用条件
武者ガンダム	—	终极模式：真のガンダム无双完成
武者ガンダムMk-II	—	终极模式：真のガンダム无双完成
骑士ガンダム	—	终极模式：真のガンダム无双完成

杂项

去除角色和机体相关的卡片之后，剩下来的卡片相当于是游戏完成度的总结，包括累计获得金钱数量、累过打过的关卡数量、各项数值的完成度、累计发动爆发和协力SP攻击的次数等等。对应的奖励从资金、素材到量产机使用条件等等应有尽有。其中要求最高的是《机动武斗传G高达》的恶魔高达，要求卡片收集率达到90%才能解锁。

隐藏要素速刷法

说是速刷法，其实也只是相对而已，毕竟本作白金要求的总击坠数实在是太惊人了。当然掌握方法后还可以提高不少效率的，只是翻来覆去只打那么两三关实在太无聊了……

顺带一提的是，最后一张角色卡片需要卡片收集率达到85%才能解锁，而最后一张机体卡片要求卡片收集率达到90%才能解锁。因此全角色全机体的奖杯也十分耗时。壮士你要是真能打到这一步，就索性白金算了吧……

使用次数

需要快速累计使用次数时，可以考虑打终极模式的单挑关卡。推荐挑战シミュレーションをこなせ！的最后一关、单挑艾玛大姐，把难度调为1星EASY，就算没练过的角色上去三四刀也能砍挂她，耗时不到10秒，全过程不超过1分钟。

部分机体需要在官方模式中刷使用次数，这时推荐选择高难度关卡上去送死，如果是没练过的角色，这样大概两分钟可以送死一次，远比手动打过关快得多。

击坠数

击坠数无疑是大头。这里推荐是去打终极模式一机当万剧本的サンスカ－ル新型兵器テスト，调1星EASY，3分钟下来视机体强度而定，可以干掉1800～2500人。打时还可以考虑混合搭配，用需要刷击坠数的机师和需要刷击坠数的机体搭配，这样就能事半功倍。

不过一机当万剧本不是所有人都能上，如果是不能出战的人，可以去打シミユレ－シヨンをこなせ！的演习3-2：险しき道。不过效率至少要低下一半，没有办法。

综合

如果综合考虑的话，最好的刷刷刷关卡莫过于上面提到的一骑当万剧本的ザフト军特别演习・1。视机体强度而言，8星HARD下3分钟大约可以杀300～800人，过关至少有3张A或S级图入手，无论是合成还是卖钱都十分不错。本关可谓集刷使用次数、击坠数、好图纸、金钱、经验、技能点于一体，诚意推荐！

奖杯解说

奖杯总数	32	铜杯	18	银杯	8	金杯	5	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	150小时以上
在线奖杯	0
最少通关次数	6（官方模式）+1（终极模式）
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

究极のガンダム无双（白金）
取得条件：获得除此以外的全部奖杯

击坠王（铜杯）
取得条件：总击坠数10000机突破

传说の击坠王（银杯）
取得条件：总击坠数100000机突破

ジオン十字勋章（铜杯）
取得条件：总游戏回数100回突破

ネビュラ勋章（银杯）
取得条件：总回数200回突破

ラスト・シュ－ティング（铜杯）
取得条件：官方模式《机动战士高达》通关

星の鼓动は爱（铜杯）
取得条件：官方模式《机动战士Z高达》通关

ν ガンダムは伊达じゃない！（铜杯）
取得条件：官方模式《机动战士高达 逆袭的夏亚》通关

受け止めなさい、バナ－ジ（铜杯）
取得条件：官方模式《机动战士高达UC》通关

终わらない明日へ（铜杯）
取得条件：官方模式《机动战士高达SEED》通关

最后の力（铜杯）
取得条件：官方模式《机动战士高达SEED DESTINY》通关

オフィシャルマスタ－（银杯）
取得条件：官方模式全部6个剧本通关

演习终了（铜杯）
取得条件：终极模式《シミユレ－シヨンをこなせ！》剧本完成

驱け出しパイロット（铜杯）
取得条件：在终极模式中完成5个剧本

准エ－スパイロット（铜杯）
取得条件：在终极模式中完成10个剧本

エ－スパイロット（银杯）
取得条件：在终极模式中完成20个剧本

真のガンダム无双（金杯）
取得条件：终极模式《真のガンダム无双》剧本完成

初めての研究（铜杯）
取得条件：初次在モビルス－ツ研究所中进行强化・合成

研究者魂（银杯）
取得条件：在モビルス－ツ研究所中累计进行1000次强化・合成

パイロット集结（金杯）
取得条件：解锁全部可使用角色

パ－トナ－集结（金杯）
取得条件：解锁全部搭档角色

モビルス－ツ集合（金杯）
取得条件：解锁全部可使用机体

キャラクタ－好き（铜杯）
取得条件：角色画廊解锁率达到50%

キャラクタ－コレクタ－（银杯）
取得条件：角色画廊解锁率达到100%

モビルス－ツ・战舰好き（铜杯）
取得条件：机体・战舰画廊解锁率达到50%

モビルス－ツ・战舰コレクタ－（银杯）
取得条件：机体・战舰画廊解锁率达到100%

カ－ド好き（铜杯）
取得条件：卡片收集率达到10%

カ－ド自慢（铜杯）
取得条件：卡片收集率达到25%

驱け出しカ－ドコレクタ－（铜杯）
取得条件：卡片收集率达到40%

一端のカ－ドコレクタ－（铜杯）
取得条件：卡片收集率达到60%

一流カ－ドコレクタ－（银杯）
取得条件：卡片收集率达到80%

真のカ－ドコレクタ－（金杯）
取得条件：卡片收集率达到100%

本作的PSV版和PS3版共享一套奖杯，PSV版难度低，PS3版同屏人数多，要想节省时间，推荐以PS3版为主，特别是PS3版还能同时刷两台机体的出击数量。

本作的全奖杯概括起来一句话，那就是全卡片收集。这个要求不算很过分，但相当耗时，个人估计至少要120小时。各个机体都要分别击坠2500、5000、10000机不等，机师也有数量不等的击坠数要求。本人大致算了下，差不多需要击坠126万5000机才能白金。当然这个数量是机师机体分开计算的，如果搭配得当的话，至少能节省一半时间。总之本作肯定是有史以来白金要求杀人数最多的一代《无双》了。



本作要想拿一半以上的奖杯也不是一件简单的事情，原因在于这回画廊的各项解锁率也和卡片有关，并不是玩家在战场上遭遇过之后就能收入画廊。角色和机体必须拿到1张对应的卡片，才能在画廊里解锁。战舰则更加坑爹，其解锁的条件和卡片收集率息息相关，因此这些画廊解锁的奖杯也是相当耗时的。



文 宇宙人 美编 咕噜

ACT	噬神者2			必需记忆卡
	God Eater 2			3345MB
	BNGI	2013年11月14日	E版	1～4人
零售版：5980日元/下载版：5980日元		无对应周边		对应玩年龄：15岁以上

众多PSV玩家中相信有不少人喜欢这类多人联机狩猎游戏的，《噬神者2》便是2013年备受瞩目的狩猎游戏之一，虽然从各方面因素来看暂时不可能超越前辈《怪物猎人》，但本作进行了很多非常大胆的革新，将游戏的爽快度推向了一个新的高峰，对于一个不错口碑的系列作来说这种做法既冒险但又很难得的。因此哪怕本作还不太理想，但未来如果出续作的话还是很值得期待的。

本作的白金难度不高，不过游戏的内容还是能让大家玩挺长时间的，这次的攻略将重点放在实用的资料方面，比如敌人的弱点以及荒神素材的出现几率等等，让大家能更有效率地打怪刷素材，成为一位出色的神机使。

系统详解

系统菜单

按键	作用
共通	
左摇杆	控制角色移动
方向键／右摇杆	调整视角，在设置中可以调整镜头运动速度
○键	Step、拾取道具、救援
×键	跳跃
R键	神机变形
L键	视角复位（角色面朝的方向）
START键	呼出菜单
SELECT键	打开道具菜单，打开菜单之后可以用L/R键选择，按△可以切换到NPC指令菜单
剑形态	
□键	普通攻击1（□攻击）
△键	普通攻击2（△攻击）
△键（长按）	捕食形态
R+○键	防御［注］
R+□键	武器的特殊动作
R+△键（连段中）	快速捕食
R+×键	变成枪形态并使出枪形态的特技
L键（长按）	锁定
枪形态	
△键	子弹1／荒神子弹
□键	子弹2
△键 or □键长按	切换对应键位的子弹
R+○键	特殊动作
R+□键	发射浓缩荒神子弹
R+△键	荒神子弹传送
L键（长按）	开瞄准镜

注：开盾之后有0.47秒是紧急防御的判定时间，这时间内挡下的攻击会被完全抵消，不会消耗HP和ST。

神机使的装备

游戏中玩家所使用的武器是一种可以在枪、近战、捕食三种模式间切换的综合武器。主要由枪身、近战武器和装甲三个部分组成，玩家可以自由地制作各种不同性能的部件，以自己喜欢的形式作战。由于游戏中衣服不会影响能力，所以玩家的防御力是由装甲部分决定的。除了上述三个部分之外，还可以装备血技和强化单元等，进一步发挥自己的个性。



装备的种类

接近武器：决定神机使近战形态攻击力的装备，本作的近战武器有短剑、长剑、巨剑、喷射锤、蓄力枪5种。

枪身：决定枪模式攻击力的装备，因为枪身的攻击力还取决于子弹，所以枪身各项数字以“×n”（精确到小数点后两位）的倍率来表示，倍率乘以子弹属性值决定实战中的攻击力，本作的枪身有狙击、机关枪、大炮、霰弹4种。

装甲（盾）：决定神机使防御力的部分，同时也会影响玩家的防御动作和性能。本作的装甲有三种，分别为圆盾、中盾、塔盾，其中圆盾开盾速度最快但伤害抵消效果最差，塔盾开盾速度最慢但抵消伤害最好，中盾介乎两者之间。

制御单元：爆裂状态下获得附加技能的装备，这种技能名字前面有个“B”字。

强化包：获得附加技能的装备，能装备两个。

连结支援设备（リンクサポ－トデバイス）：让主角获得连结支援技能的装备。

血技：近战武器使用的血技，具体可参照后文。

衣装：更改角色的外观。

属性

跟前作一样，本作的元素属性有火、雷、冰、神4种，物理属性有贯通、切断、破碎3种。本作的装甲值取消了贯通、切断、破碎的区分，用一个基本防御数值来代替。所以实战的时候无需再考虑荒神的攻击到底是切断还是破碎，只要选好抵抗的属性就行了。枪械攻击只有贯通和破碎属性，没有切断。枪的贯通、破碎跟近战武器的贯通、破碎属性是不一样的。拥有多个属性的武器在计算伤害的时候，各个属性造成的数值是分开计算的，不同属性的伤害加起来就是一下攻击造成的总伤害。

伤害计算方式

伤害＝攻击方的最终攻击值① × 攻击补正② × （100－防御方的最终防御力④ × 防御补正③）/100

①．近战武器是攻击力，枪身则是子弹威力 × 枪身对应的倍率。

②．攻击补正包括以下方面：

・动作倍率——相同的近战武器不同动作有各自的伤害倍率；

・血技倍率——血技带来的不同伤害补正；

・技能——玩家身上会影响到攻击力的技能所带来的修正；

・状态变化——会让攻击力变化的状态带来的修正值；

③防御补正包括以下方面：

・防御减轻率——成功防御时产生的修正值；

・技能——对防御力有影响的技能带来的补正；

・状态变化——对防御力有影响的状态带来的补正。

④荒神最终防御力就是部位对应的防御属性值，具体可参考后文表格，神机使则是以下公式计算值：“最终防御力＝20× √装甲防御力”。

不同伤害所出现的颜色

计算公式为：判定值＝实际伤害／总攻击力

其中实际伤害是1击对荒神造成的各属性总伤害，总攻击力则是近战武器的攻击力或者枪身补正乘以子弹威力之后各个属性威力的总和。命中部位会根据判定值出现不同的效果反映：

无光：小（判定值＜15）

绿光：中（15≤判定值＜40）

橙光：大（40≤判定值＜70）

白光：会心一击（70≤判定值）

武器合成&复合核心

游戏中绝大部分的武器和装备都是通过合成得来的，只要收集到足够的素材，并支付相应的金钱就能进行合成。现有的武器也可以用素材＋金钱进行升级，打造出更高级的武器。不过可打造的武器跟流程进行的等级是挂钩的。一些高级的武器就算你有对应素材，如果没有到达对应的等级就无法造出来。同样，通过继承前作存档得到的高级武器，在流程没去到对应等级之前同样不能使用。

此外，本作武器合成还有一个很大的变化之处，那就是引入了复合核心（复合コア）。本作只有一小部分武器升级像前作那样用素材，其余大部分升级强化都是用复合核心。而复合核心也是玩家制作的，同样在合成菜单中执行。

合成方法很简单，游戏中有5种复合核心，每一种有一个必要COST值，每种普通素材也有一个COST值，玩家选择投放的素材总COST值达到必要值之后就能生产出复合核心——简而言之就是将各种杂七杂八的素材挤压到一起，只要总COST值足够就可以生产。

但是，高级的复合核心不能用低级的素材合成，比如“高密度复合コア”基本上要用中、大型BOSS的素材才能制作，“超密度复合コア”甚至要用血石之类的珍贵素材制作。所以想打造武器还是避免不了刷的过程。以下是各种复合核心所需的COST值。

核心种类	COST 值
复合コア 序	5
低密度复合コア	20
高密度复合コア	40
超密度复合コア	70
极密度符合コア	100

道具合成

除了复合核心之外，游戏中几乎所有怪物的素材以及场地中的掉落物都能合成。合成方式有同系列高低级同种素材之间互相兑换，比如5个“魔狼牙”换1个“魔狼铁牙”等等（基本上是亏的），或者用各种“Aチケット”来兑换，关于这种道具具下文详述。当然，想要合成某种素材的前提是玩家至少曾经得到过一次。

除了素材之外，一些实用的回复道具也可以通过合成菜单中的“アイテム変換”获得，比如“回复锭S”、“回复柱”等。这些道具没办法在商店购买，但是可以买到素材然后自己合成。对战斗也有很大的帮助。

アバドン

本作新增的神秘荒神，体型很小不容易被发现，而且也不会主动攻击玩家。任何任务中都会有一定几率出现，出现后能听到通讯员的提示。アバドン的位置不会在地图中显示，受到攻击会马上逃跑，而且速度非常快，但是走一段距离之后就会停下，只要没有跟丢，慢慢追上去也可以。但在战场上逗留一段时间后就会消失。

在アバドン消失前击杀并且捕食之后能够获得“Aチケット”，正如前面所说“Aチケット”可以用来合成素材，不过有等级之分，很多时候能节省刷素材的功夫，所以如果发现了アバドン千万不要放过它。



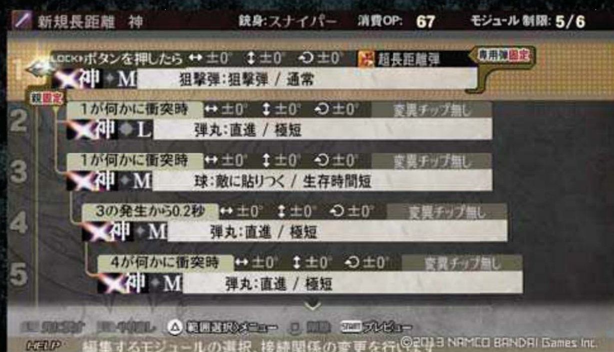
子弹制作

在战斗准备菜单中选择“バレット管理”就能进入子弹管理模式。左边的格子是箱子中的子弹，能保存6页，每页25种。而右边是玩家身上携带的子弹，注意本作中不同类型枪身都有一套子弹配置，更换枪身的时候，整套子弹都会换掉。在左边选择一个空格子，按下△键选“バレット新规作成”就能开始自制子弹。开始制作前还要先选择枪械类型，因为本作不同枪身能使用的子弹种类是有限制的。

玩家首先要根据枪身类型来设置第一发子弹，之后就可以自由DIY了。图中每一项都是一个模组，模组数量由枪身决定，最多的大炮能用8个模组，最少的冲锋枪只能设置3个。每个模组可以设定弹头的属性、尺寸（由大到小分别为S、M、L、LL），属性上方是触发条件，比如上一个生效之后要怎样触发下一个模组。再右边就是发射角度，比如1命中敌人之后，2要往哪个方向射出等等。最右边的是本作新增要素变异芯片（変異チップ）。变异芯片能让该弹头附带特殊效果，比如装了“识别效果”之后，该弹头就不会打到小伙伴们了。

此外，图中还能看到一个“子接续NG”的图案，这表示这个模组选用的弹头不能接下一个模组。以图中的子弹为例，2、3的效果结束后不能接其他弹头了，要接只能接在1后面。

子弹制作成功之后按START键可以进行实际测试，画面会详细告诉大家这个子弹能打出的伤害以及消耗的OP等等。制作满意之后，按×键退出，选“编辑を确定する”就能保存子弹。本作的自制子弹全部免费，不需要花费金钱就能制作。P.S：图中的子弹仅供参考，效果实在不敢恭维，大家发挥想象力吧。

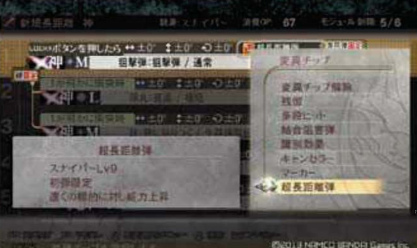


自制子弹注意事项

自制子弹的时候有两点必须注意，首先是不同弹头的轨迹如果相碰会发生抵消，令效果消失。比如同时在同一个位置爆炸，又或者弹丸在飞行轨迹中碰撞等等。其次是OP消费管理，当然不包括可以积蓄OP的大炮，一行满的OP槽是100点，消耗33点的子弹跟34点的威力可能差不了太多，但这里就有3发和2发的差距，所以制作的时候，OP消费也要慎重考虑。

BB弹

血弹（ブラッドバレット），简称BB弹，跟血技一样是本作新增的系统，同样要求玩家击中敌人获得觉醒率，觉醒率100%后就会升级，同时获得新的BB弹以及变异芯片。难易度越高的任务，觉醒速度越快。



血技

血技（Blood Art）是本作新增的系统，同时也是本作的核心要素之一，剧情进行到觉醒血技之后就能使用。所有近战武器几乎所有攻击动作都对应了好几种血技，比如大剑光蓄力斩就有4个升级路线合共6种。

游戏中，当玩家重复使用某个攻击动作的时候，每打中敌人一下画面左下方会出现一次红色的“UP”提示，这表示该血技的觉醒率提升了。提升的觉醒率会在任务结束后进行清算。当觉醒率积蓄到100%之后血技就会觉醒，此时便可以在战斗准备界面中装备上这种血技。装备了血技之后，对应的攻击动作会得到不同程度的加强，华丽度也会大幅提升，部分血技甚至会改变原有的攻击动作，比如对应蓄力枪□键攻击的“暴风圈”。毫不夸张地说，选用怎样的血技能就会直接影响到该武器的战术方向。

值得一提的是，查看尚未学会的血技时显示的不是效果，而是觉醒率提升条件，一般的要求是命中、打出会心，会心一定次数这三项。因此想加快血技觉醒速度，能否打出会心一击很重要。



快速刷血技的方法

血技的觉醒率获得量主要受以下几点影响：

1. 达成觉醒条件，觉醒条件有1～3项，前面的“^”符号表示达成后得到的经验值多少；
2. 高难度任务比普通任务多，而任务难易度越高经验值越高，同难度下无论打BOSS还是杂兵都是一样的；
3. 基本上只要命中（达成觉醒条件）就能让觉醒率提升，次数是重点，不要求击败敌人，而且就算任务失败、退任务之后也会清算觉醒率的，但是一次清算中血技最多只会升1级，然后下一级从0开始，所以升级速度自己要有个大概的把握，推测差不多满的时候就结束任务吧；
4. “血の活性（刀身）大/小”这两个强化包可以增加觉醒经验值，同时装备效果会叠加，必备品。

因为攻击次数是重点，所以出发前先要准备最低级的武器，避免弱者死太快，其中单个属性或者更偏向某一项的最好。为了防止被抢人头，所以不能带NPC。接着就是选合适的任务或者荒神来刷，杂兵推荐打“ナイトホロウ”，这种荒神几乎所有攻击都能出会心，而且行动模式也很傻。大型推荐“ウロヴォロス”，无数的触手适合让我们练切断和贯通属性，破碎攻击足部也能会心，但容易打错地方而且有一定危险性。

具体任务推荐以下这些：

1. ゴ－ルドラッシュ（高难度任务LV4）：敌人是比较罕见的グボロ・グボロ黄金，全身就像黄金脆皮鸡那么脆，而且还能获得很多卖钱的素材，能解决前期金钱的困难。
2. 火车（高难度任务LV5）：开场之后玩家在N区，而BOSS出现的地方是J区（分隔在场地最左和最右侧），只要躲在N、L两区基本不会被BOSS发现，而这两个区里面会不断出现杂兵“ナイトホロウ”，可以说是效率极高的任务。LV3的血技都能轻松刷出来。
3. ブロブディンナグ（高难度任务LV10）：ウロヴォロス的单挑任务，后期刷LV4血技最主要的地方。

神机解放（爆裂状态）

荒神还活着的时候利用神机对其进行捕食，成功之后玩家就会进入神机解放状态（即俗称的爆裂状态）并且获得荒神子弹，神机解放之后玩家的攻击能力、回复能力都会提升，step距离增加，而且还可以进行二段跳，ST消耗降低，OP也会徐徐回复。神机解放状态正常捕食可以维持30秒，如果是连段中的快速捕食，维持时间会减半。

神机解放状态有3个等级，通常的捕食只能进入LV1，但是如果接收到同伴传送过来的荒神子弹，解放等级就会上升，最高LV3。等级的提升会令OP回复速度加快，ST消耗减少。像喷射锤这种ST消耗激烈的武器最好保持在解放等级LV3下作战。解放时间结束之前如果再次捕食或者从同伴那里得到荒神子弹，时间就会重新延长。

荒神子弹

捕食活体荒神除了能发动神机解放之外还能获得荒神子弹。前作中每种荒神能获得3种子弹，而本作中取得的子弹类型视玩家所使用的枪身而决定，换言之本作每个荒神都有4种子弹，但玩家只能拿到跟自己的枪身对应的弹种。

取得荒神子弹之后会自动替换掉△键的位置的子弹（但玩家依然可以跟其他子弹切换）。此时如果枪口对着同伴的时候，同伴身上会出现一个红色的三角形标志，按下R+△键就能将子弹传送给同伴。接收到子弹的同伴除了会发动神机连结解放之外，还能发动大威力的浓缩荒神子弹，根据画面提示按R+□键就能发射。浓缩荒神子弹也有3个等级，每拿到一颗提升1级，威力随等级递增。但是要在神机解放结束前使用。

浓缩荒神子弹是根据玩家的枪身能从该荒神身上取得什么子弹而决定，跟同伴送过来的子弹无关。比如自己的枪身是狙击，而同伴是冲锋枪，那么同伴送过来的原本对应冲锋枪的荒神子弹就会自动变成对应狙击的种类。此外，浓缩荒神子弹哪怕LV1，威力也比不给同伴直接发射要高。所以团队之间的合作非常重要。

NPC同伴

《噬神者》是狩猎类游戏中首款开创了NPC同伴的作品。进行任务的人数最多有4人，玩家即使单人游戏也能选择NPC同伴一起协力出战。即使多人联机的时候，如果人数不到4人，也可以找NPC同伴来填补空缺。本作每个NPC同伴作战风格有非常明显的差异，实战中会表现出很强烈的个性，比如“误射姬”这种令人印象深刻的角色。

同伴的AI比前作提升了不少，比如经常送荒神子弹过来让玩家发动神机连结解放LV3，玩家没血或者战斗不能前一瞬间会打回复弹过来救人等等，救人的成功率也比前作高得多。陪同NPC出战可以让游戏前期更加轻松简单。

连结救援系统

无论玩家还是NPC，HP耗光之后不会马上“猫车”回营地，而是有30秒弥留时间躺在地上，此时还活着的同伴可以进行救援，方法是走近躺着的玩家身边按一下○键，然后将一半HP分给对方即可。被救援的角色可以继续以无敌的状态躺15秒，期间按○键就能起来。这个时间是为了避免战况过于混乱导致还没起来便又被打趴的情况发生。



连结支援系统

除了一起出战的NPC之外，本作还新增了连结支援系统。让没出战的NPC也能发挥作用。每次接了任务之后在选择NPC的界面中，左边4个名单是参战人员，而右边的4个名单是支援人员。当然除了主人公之外，同一名角色不能参战同时又进行支援。每个角色都对应一个技能以及发动时间，而技能有一个COST值，支援角色的COST值总和不能超过100。

主人公也有支援技能，并且是惟一可以同时出战兼支援的。主人公的技能可以在战斗准备界面中更换。善用这些支援效果能为战斗带来很多便利。



作战指令

在执行任务的时候，按SELECT打开任务菜单，然后按△键就能切换到下达指令的界面。每个指令作用如下，注意其中狭域信号智能在一定范围内发挥作用：

指令	效果
狭域信号：集合	让命令范围内的NPC集合过来
狭域信号：散开待机	让NPC们各自分散到不同的地点待机
狭域信号：索敌强袭	让NPC分头寻找敌人，发现敌人就马上攻击
广域信号：总员集合	发射信号弹让全场所有NPC过来指定地点
作战（对象）：集中	让范围内的同伴跟自己攻击同一个敌人
作战（对象）：分散	让范围内的同伴攻击其他敌人
作战（对象）：自由	自由作战
作战：好战的	让同伴积极地攻击敌人，不在交战状态下的敌人也会去主动攻击
作战：通常	跟平常一样的作战风格

神机使用指南

狙击（スナイパ-）

射程最远，弹速最快，对弱贯通的怪物部位破坏力远超其他武器。连射性能一般，有一定后座力。专用子弹是“狙击弹”，自制子弹能选用5个模组，系统更新后增加到6个，但是不能用带诱导效果的弹头。这一系列改动让前作横行无忌的脑天直击弹几乎直接作废，但由于本作狙击的贯通和破碎修正值都比较平均，所以自制子弹多运用爆破效果也能发挥不错的表现。禁用了诱导弹头使之成为了高手向的武器，但是狙击最大的优点在于可以进行精准的弱点部位瞄准，这是用诱导弹头无法实现的。

特殊操作

1. 开镜状态下长按L，将镜头进一步放大，进行精密瞄准；
2. R+○键，进入隐密状态，敌人无法感知到玩家的存在，但使用攻击会使隐密状态消失，如果之前就被发现了是无法使用隐密的，神机在剑状态下，连击的时候按R+×也可以迅速变成枪模式并使出这个动作。

变异芯片

芯片	BBLV	设置条件	效果
残留	1	攻击系初弹	变异后模组消耗的OP增加20%，着弹之后能不消失贯穿敌人
异常状态回复	2	回复、辅助	变异后模组消耗OP增加20%，但能回复同伴的异常状态
多段ヒット	3	初弹攻击	变异后模组消耗OP增加100%，子弹威力下降34%，HIT数会增加到6Hit，每一hit之间间隔1m，第2hit伤害减少10%，第3～4hit伤害减少20%，5～6hit伤害减少30%
结合破坏单	4	初弹攻击	变异后模组消耗OP增加20%，发生会心的时候防御力低下的异常状态值会积蓄100点
识别效果	5	攻击	变异后模组消耗OP增加20%，但是不会伤到伙伴
キャンセラー	6	攻击	变异后模组消耗OP增加20%，能抵消部分荒神的非物理攻击
支援效果：攻击	7	回复、辅助	变异后模组消耗OP增加20%，给同伴附加攻击力提升（小）的状态
支援效果：防御	7	回复、辅助	变异后模组消耗OP增加20%，给同伴附加受伤减少（小）的状态
マーカー	9	初弹攻击	变异后模组消耗OP增加20%，残留在命中的地方并且能吸引同伴的诱导弹
超长距离弹	9	初弹攻击	变异后模组以及后续的子模组消耗OP增加30%，子弹的威力会受射程影响，越远越强，威力变化区间是0.8～4倍。

冲锋枪（アサルト）

连射能力强，无后座力，中远距离射程。子弹威力的修正偏低。专用子弹是“连射弹”，自制子弹只能选用3个模组，升级后4个，威力相当有限，也正因为这样单发子弹消耗的OP比较少，这使得连射性强的优点得以充分展现。此外，专用的连射弹还有“命中时能回复少量OP”、“连续命中会另荒神胆怯”等效果。



特殊操作

R+○键，长距离后跃。神机在剑状态下，连击的时候按R+×也可以迅速变成枪模式并使出这个动作。

变异芯片

芯片	BBLV	设置条件	效果
ホーミング	1	初弹攻击	变异后模组消耗OP增加80%，子弹增加追尾效果
状态异常回复	2	回复、辅助	变异后模组消耗OP增加20%，但能回复同伴的异常状态
扩散复制	3	初弹攻击	变异后模组消耗OP增加500%，子接续的模组也会增加100%，整体威力下降20%，但是子弹会变成前方三个方向射出并且带诱导效果，射击之后硬直时间延长50%
连锁复制	4	初弹攻击	变异后模组消耗OP增加500%，整体威力下降20%，命中荒神的时候会自动连锁射向附近的荒神，能连锁3次，但连锁的射程会减半
识别效果	5	攻击	变异后模组消耗OP增加20%，但是不会伤到伙伴
跳弹	6	初弹攻击	变异后模组消耗OP增加100%，命中荒神或者地形的话会反射，能反射3次，射击后硬直时间延长50%
支援效果：攻击	7	回复、辅助	变异后模组消耗OP增加20%，给同伴附加攻击力提升（小）的状态
支援效果：防御	7	回复、辅助	变异后模组消耗OP增加20%，给同伴附加受伤减少（小）的状态
OP回收弹	8	初弹攻击	威力下降50%，但是命中荒神能回复1 OP
模组数增加	9	初弹攻击	整个子弹的模组数增加

大炮（ブラスト）

连射性能差，后座力强，消耗OP超多但是威力巨大的重火力武器，追求单发高伤害。制作子弹的时候第一个模组用什么弹头都可以，而且模组数量多达8个！而且是惟一能使用“LL”尺寸弹头的枪身。特性是可以积蓄OP，选用大炮的时候OP槽下方会再出现一条OP槽（以下简称为“下OP槽”），攻击敌人只能积蓄上OP槽，玩家要手动将OP存进下OP槽，下OP槽前面的数字代表积蓄的OP槽数量，最大为9，即最多可以存10行OP槽。使用的时候，上OP槽如果耗光了就会消耗下OP槽，这使得一些消耗远超自身OP槽长度的子弹成为了可能。

特殊操作

R+○键，积蓄OP，身上的OP全部存进下OP槽。神机在剑状态下，连击的时候按R+×也可以迅速变成枪模式并使出这个动作。

变异芯片

芯片	BBLV	设置条件	效果
衰减缓和	1	攻击	变异后模组消耗OP增加20%，子弹多段伤害造成的威力衰减会减轻
状态异常回复	2	回复、辅助	变异后模组消耗OP增加20%，但能回复同伴的异常状态
充填	3	攻击	根据发射后经过的时间提升威力，上升区间是0.8～4.2倍，经过60秒就能达到最高的4.2倍
OP回复弹	4	回复、辅助	命中同伴能帮其回复OP
识别效果	5	攻击	变异后模组消耗OP增加20%，但是不会伤到伙伴
抗重力弹	6	攻击	发射地点比命中地点越高，威力越大，上升量是0.8～2.4倍，有30m高度就能达到最高倍率
支援效果：攻击	7	回复、辅助	变异后模组消耗OP增加20%，给同伴附加攻击力提升（小）的状态
支援效果：防御	7	回复、辅助	变异后模组消耗OP增加20%，给同伴附加受伤减少（小）的状态
反射诱导	8	攻击	跟其他子弹碰撞会使得威力上升并射击最近的敌人，反射一次威力增加20%，最高增加6次
交叉消灭解除	9	攻击	变异后模组消耗OP增加20%，但是不会跟其他模组发生抵消

霰弹（ショットガン）

跟大炮一样，自制子弹第一个模组不限定弹头类型，模组数量最多5个，更新后6个。主要倾向于接近战的枪身，距离越近伤害越高，但是对付一些想要逃跑的荒神会比较吃力。

特殊操作

R+○键，冲刺发射。玩家能使出较长距离的前突进（不耗ST），迅速拉近跟荒神之间的距离。神机在剑状态下，连击的时候按R+×也可以迅速变成枪模式并使出这个动作。

变异芯片

芯片	BBLV	设置条件	效果
多段ヒット	1	初弹攻击	变异后模组消耗OP增加100%，子弹威力下降40%，HIT数会增加到6Hit，每一hit之间间隔1.25m，第2hit伤害减少10%，第3～4hit伤害减少20%，5～6hit伤害减少30%
状态异常回复	2	回复、辅助	变异后模组消耗OP增加20%，但能回复同伴的异常状态
キャンセラー	3	攻击	变异后模组消耗OP增加20%，能抵消部分荒神的非物理攻击
彻甲化	4	攻击	变异后模组以及子接续的模组消耗OP增加50%，近距离命中的部位防御属性值在60以上的时候算59
识别效果	5	攻击	变异后模组消耗OP增加20%，但是不会伤到伙伴
デコイ化	6	攻击	变异后模组消耗OP增加20%，能够吸引荒神带追尾效果的非物理攻击
支援效果：攻击	7	回复、辅助	变异后模组消耗OP增加20%，给同伴附加攻击力提升（小）的状态
支援效果：防御	7	回复、辅助	变异后模组消耗OP增加20%，给同伴附加受伤减少（小）的状态
冲击弹	8	攻击	变异后模组以及子接续的模组消耗OP增加50%，威力下降50%，并且额外给予敌人全身伤害，伤害量是消费OP的三倍（最多200）
距离补正极化	9	攻击	变异后模组以及子接续的模组消耗OP增加30%，射击与命中距离越近威力越高，区间是0.1～1.5倍，距离超过10m就是0.1

短剑

基本操作

键	操作
□键	纵斩，可五连击
△键	突刺，可五连击
R+□键	挑空斩，可接空中连段
○键	在可取消出招硬直的step，在空中可冲刺
冲刺后□键/△键	冲刺斩，之后可接普通连段

特性

1. 紧急回避/跳跃：短剑的回避相对特殊，在使用招式后可以通过回避或者跳跃强制取消出招后的硬直，让短剑有着最灵活的运动性能，在空中则可以按下○键可以使用小距离冲刺（起跳后只能使用一次）。虽然短剑的回避取消硬直性能优秀，但是也不可过分依赖，以免在混战中ST消耗过大。

2. 挑空斩：按下R+□键使用的挑空斩可对荒神的高处攻击，出招速度快，与其他空中连击配合使用可以短时间在空中爆发高速连击。

性能综述

短剑的特征是攻击力低，攻击频率高，靠速度取胜。物理属性以切断与贯通为主，可以对荒神部位做出有效打击的万能型武器之一。□键与△键的普通连击是所有武器中最多的，通常情况下能使用出五连击，再加上短剑回避可以取消招式间的硬直，使得短剑有最出色的立回能力和生存空间。也可以依靠攻击频率的优势打异常状态战术。

短剑是彻底的近距离作战武器，除了地面技能之外，滞空能力也相当优秀，空战能力优秀，捕食频率也是全近战武器中最高的，在不断保持自身的爆发状态的同时，也可强化队友，成为可靠的支援输出。短剑优点颇多，但攻击力明显不足也是其缺点，需要有意识地维持爆裂状态，后期面对多荒神同场任务的时候容易显得寡不敌众。

推荐血技：

短剑性能优秀，搭配不同的血技会呈现完全不同的战斗风格，分为对地和滞空两大趋向。

風斬りの陣：作为□攻击的延伸，这个血技拥有优秀的连击技能，升级之后威力也会上升。

ダンシングザッパー：追求华丽的空战技能，等级越高连击数越多，也有不错的伤害，对女神系的敌人效果出众。

麒麟駆け：动作简单但是伤害高，强调一击脱离战术的血技。

ドラゴンフライ：重置□攻击次数，同样适合空战，但是要注意ST消耗。

长剑



基本操作

键	操作
□键	斜斩，可形成定点四连击
△键	冲刺横斩，可形成冲刺四连击
R+□键	架刀，之后可衔接普通连段
R+□键两下	刃炮攻击
冲刺后□键/△键	冲刺斩，之后可接普通连段

特性

1. 刃炮：在连段中连按两次R+□键就可以在剑形态下快速地对敌人进行炮击，可以近距离给予敌人不小的伤害，3. 无限连击：长剑独有的定点高速连段操作，在□键连段中按R+□键后便会以架刀姿势取消硬直，之后再接上□键的连段并不断循环便可以形成定点的真・无限连。

性能综述

长剑的物理属性以切断为主，攻击范围、伤害及出招速度等各方面的能力较为平均，但平均并不意

味着平庸。长剑的普通连段最大为四段，连打□键为定点的多方向斩击，连打△键则为向前冲刺的横向斩击，并且在冲刺过程中可以用摇杆改变方向。一般情况下可以用△键作为起手，从较远的距离向敌人突进，接上□键的连段后最后再以△键收招脱离，是较为安全的输出的方式。

如果前作中熟悉长剑操作的玩家应该知道长剑在连段中配合R+□键的炮击可以形成高段的伪无限连，不过这一输出方式在本作中有了较大的更改，在□键连段中按下R+□键后并不会使用快速炮击，而是以架刀姿势取消硬直，从而再次接上□键连段形成真正的无限连，整个过程中ST槽与OP槽均不消耗，如果装备上相应的连段血技以及附加技能，在敌人倒地或是对付弱切断属性的敌人时，使用定点的无限连击可以带来相当惊人的威力。

长剑在对空作战时则有不小的弱势，由于打点较低且在空中缺乏快速的高段连招，因此在对付浮空敌人时会显得颇为吃力，不过在本作中可以通过血技来强化长剑的空中作战性能。

推荐血技

无尽/太刀·苍：长剑首推血技，按下R+□键后刀身会泛起蓝光，在蓝光状态下进行连段可以大幅提升攻击力，配合长剑独有的无限连段可以在短时间内爆发出极高的伤害。此技能发动后如果不进行移动便不会消耗ST槽，因此一般用于衔接□键连段形成定点快速输出，在团体战中运用得当可以将敌人锁在倒地状态，由于□键连段的第四下动作较慢，因此建议使用□键×3→R+□→□键×3的连段进行循环，可以保持快节奏的输出，这一技能在空中连段中亦能使用，堪称长剑最实用的血技之一。

IE 肆式·轰爆：强化刃炮攻击的血技，效果是近距离大范围的炮轰，每次使用消耗40op，升到最高级后可以形成三次打击。由于是带有破碎效果的炮击，因此可以在一定程度上弥补长剑的破碎性能不足的劣势。

IE 贰式·速射：一招几乎要破坏游戏平衡性的血技，虽然单发的威力修正不高，但连击数出众，升到IV级之后OP消费更低，因此实际威力非常惊人。

韦驮天&飞天车：空中△攻击强化技能，前者可以在空中进行远距离的快速移动，并且在移动中带有攻击判定，对付各种浮空的敌人相当实用，亦可以作为高速移动的手段。后者虽然移动距离较短，但可以在空中变换攻击方向，运用起来更加的灵活，比较适合狭窄的区域。

大剑

基本操作

按键	操作
□键	横扫，可三连击
△键	纵砍，可三连击
R+□键	防御斩，之后可衔接普通连段
□键（长按）	蓄力斩
冲刺后□键/△键	冲刺斩，之后可接普通连段

特性

1. 蓄力斩：原地蓄力斩击，蓄力过程中会消耗气力，可以调整方向，蓄满之后松手就会垂直砍下，动作威力在全武器所有动作中属最高级别。

2. 紧急防御：用防御取消攻击动作后的硬直。除了捕食之外，任何攻击动作过程中长按着R+○键，攻击判定结束后就会马上进入防御状态。这个特性弥补了大剑硬直过大的缺陷，可以说是大剑的生命线。

3. 防御斩：先做出一个防御动作，然后紧接使出上挑斩，之后还可以接上普通连段。这个动作可接在除捕食以外任何攻击动作之后并取消攻击硬直，真正的瞬发开盾，但是会消耗较多的ST，而且开盾时间是固定的，换言之要发挥防御效果，首先玩家得对敌人有超准确的预判能力。所以这个动作对大部分人来说，取消硬直并衔接连段的意义更大。

性能综述

基本特征是威力高，攻击速度慢，收招硬直大，重量感十足的武器。物理属性主要以切断和破碎为主，具体偏向哪个属性因武器而异。□键和△键分别对应横扫和纵砍，横扫范围广，适合清理杂兵，纵砍适合针对BOSS的部位打击。正常情况下可以使出3连击，玩家可以纵横砍自由组合，其中第2、3下横扫速度很快。□冲刺斩发生速度比原地普通攻击快得多，建议用来起手，如果再接2、3段横扫，大剑依然能表现出不错的攻击速度。

除了冲刺三连扫之外，蓄力也是大剑最主要的输出方式。熟悉了BOSS的行动特性以及攻击硬直之后，找准机会对着弱点给予强力一击，或者强行破坏那些坚硬的部位，这也是使用大剑的乐趣之一。大剑的对空能力较弱，还好蓄力斩的打点较高，有时候不用刻意跳起来就能打到一些高的部位。

推荐血技

大剑对血技依赖度较高，选择怎样的血技决定了大剑的作战方式。

CC·ブーステッド：个人比较喜欢的血技，效果是二段蓄力，升级上去之后还能获得对弱点增加伤害和霸体等特性，威力简直突破天际，不过本作团战居多，蓄力机会较少，后面就算有霸体但是HP还是照样扣的，这也是缺点之一。

CC·チェイサー：长距离突进蓄力斩，突进距离超长，适合在安全的位置对BOSS进行突击，看似酷炫但由于突进速度太快，很难打中BOSS的弱点，而且突进过程容易被打断，不推荐给新手。

ライオットスイング：有不错的伤害修正而且带霸体，加上横扫是最常用的攻击动作，速度快，升满之后可以轻松虐杀大部分中型荒神。

スラッシュレイド/弁庆杀し：对弱点有特效，追求稳定输出的玩家可以根据BOSS的弱点位置选择使用。

脑天破坏斩り：威力可观，但是发动硬直较长，需要时间熟悉。

喷射锤

基本操作

按键	操作
□键	近距离挥锤，可形三连击
△键	远距离挥锤，可形三连击
R+□键	开启喷射状态，之后可衔接普通连段形成特殊招式

特性

1. 喷射冲刺：按R+□键开启喷射状态后，连打△键就能够以借助喷射的力量快速向前冲刺，且附带伤害判定。在冲刺停顿的一瞬间可以用摇杆改变接下去冲刺的方向，除了可以作为攻击招式外，还可以作为快速移动的一种方式。

2. 喷射乱舞：按R+□键开启喷射状态后，连打□键就能够在原地来回挥动锤子给予敌人重创。

3. 喷射冲击：连按三下R+□键便能够在喷射状态下跃起后朝着正前方猛力一击，伤害威力大但攻击距离短且硬直较大。

性能综述

喷射锤的物理属性以破碎为主，能够带来比巨剑更为出色的破碎效果。缺点是攻击速度慢，范围也非常不理想，是极难上手的一把武器。step攻击有不错的起手速度，推荐多用。喷射状态是喷射锤最大的特色。开启喷射状态后可以利用喷射冲刺进行位移，并利用附带的伤害判定进行输出，进攻走位两不误，喷射乱舞是强力的定点输出技能，找到荒神的弱点部位殴打能给予重创，但缺点是ST消耗严重，稍不注意控制一下子就会喘气。



推荐血技

アイアンハート：因为喷射锤动作慢，而且依赖喷射模式，因此这个技能十分推荐，有霸体可以有效减少喷射乱舞的时候被敌人打断的情况。

テングライザー：威力与速度兼具的这招也是不错的选择，攻击速度加快变相令ST槽的消耗加快，建议在三段爆裂的状态下使用，一旦抓住敌人的破绽便可形成极具威力的伤害。

速碎独乐：需要空战的场合首选血迹，滞空能力优秀，而且升到最高级别后可以在空中旋转四下进行输出，弱点部位处于高位的敌人也有不错的效果。

ガイアプレッシャー：同样是十分出彩的空战血技，效果是挑起后快速下压攻击，并带有小范围的冲击

效果，攻击距离比起普通的下压攻击稍远一些，不仅输出可观，而且升级后一次下压可以形成四次打击效果，最重要的是下压攻击后可以立刻用滑步取消硬直，然后继续接上血技攻击，在ST槽允许的情况下合理走位便可安全地进行高伤害输出。

奥义・无尽杀法：推荐给喜欢走极端路线的玩家超强力血技，但是挥空会死亡的代价是很刺激的。

蓄力枪

基本操作

□键	横扫，可四连击
△键	刺击，可四连击
R+□键	后空翻，随后可接普通连段
□键（长按）	蓄力，松开后发动冲刺

特性

1. 蓄力：蓄力枪名字的由来，长按□键蓄力后，枪体会因荒神细胞的活性化出现黑色条状气场，攻击力也会提升，成为展开状态（外形发生变化），蓄力的过程中可以按下R跑动，松手后会发动冲刺，也可以跳起后再松手发动空中冲刺。蓄力冲刺之后可以马上接任意连段，因此这招是长枪最常用的进攻起手攻击。

2. 展开状态：蓄力攻击之后紧接上普通攻击，长枪会一直维持在展开状态下，此时普通攻击的威力也会有一定的提升。

3. 后空翻：充能枪成为本作走位最风骚的武器的原因之一，无论正在进行任何攻击，只要马上按R+□键就能取消当前动作而后空翻，只要熟练使用，就能在荒神群中来去自如。但是有一点要注意，后空翻是跳向角色背对的方向，而不是镜头方向，在对付大型荒神的时候若对其锁定，对后空翻的控制更有利。

性能综述

蓄力枪的攻击速度与攻击范围优秀，虽然收招的硬直略大，但可以通过后空翻取消，强调走位与弱点突破的武器。物理属性极端突出贯通，除了个别特殊蓄力枪，其攻击性能全部集中于贯通，也因此武器的对弱点输出伤害极高。由于蓄力枪后空翻可以立即中断连招的性能，只要掌握后空翻的要点与荒神的弱点，蓄力枪就能轻易做到全程连招。

这里有一个关于后空翻的活用：蓄力冲刺之后，只要人物保持攻击连招，枪就会一直保持强化攻击力的展开状态，除了收招会终止展开状态以外，闪躲也会终止展开，但只要在收招之前用后空翻取消硬直，再用△键下刺继续接上连招，这样理论上就可以在ST槽消耗完前保持无限连。*

*□键（长按）蓄力释放→□/△键连段→R+□键（后空翻取消硬直）→△键（下滑）→□/△键连段……此后注意收招前后空翻即可做到ST槽消耗尽前的无限连。

推荐血技

蓄力枪的血技较多，但是也有很明显的分类，对空与对地。要配合不同的荒神而作出不同的配置，以达到最大的输出。

ガトリングスパイク：从威力和连击数来考虑的话，这个血技输出是比较出色的，攻击本身的伤害倍率不高，但是有每一招都有2hit的追加伤害，相比起其他普通攻击可观不少。

暴风圈：定点打击的神技，虽然威力修正偏低，但优势是攻击速度快而且可以伪无限连，早期能够轻松锁死一些较弱的中型荒神。分甲乙型两种，考虑近战输出的话推荐甲型，但是乙型的OP回复量很高，如果以枪械积蓄OP为主打的话，强烈推荐。

残光のテスタメント：升满之后有颇为强大的爆发力，但由于是△的第四段，使用几率不高，要视荒神的种类使用。

疾风突き・缩地：作为一套普通连段的收招技有很出色的脱离效果，值得推荐。

フロートサイクロン：空战推荐的血技，能极大强化对空能力，操作起来也比较灵活，配合后空翻的使用可以将敌人玩弄于鼓掌之间。

中大型荒神素材出现几率

アイテール

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
9～10	捕食	魔神铠	9.8
		魔神冠	19.5
		魔神血晶	5
		魔神钢	19.5
		魔神毒粉	5
		魔神羽衣	19.5
		魔神翼	21.7
	头	魔神冠	66
		魔神眼晶	19
		魔神血晶	15
	裙子	超缩光体	26
		魔神毒粉	15
		魔神羽衣	59
	尾状器官	魔神铠	28
		魔神血晶	15
		魔神钢	57

アマテラス

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
9～10	捕食	アダマンタイト	8.1
		オリハルコン	6.1
		碎かれし神机	10
		神煌妃ノ黄泉石	5
		神煌妃ノ神酒	5.1
		神煌妃ノ赤贵铠	15.8
		神煌妃ノ赤贵丝	8.1
		神煌妃ノ赤贵刃	8.1
		神煌妃ノ赤贵铁	15.8
		神煌妃ノ赤贵轮	15.8
	女神像	神煌妃ノ荒魂	25
		神煌妃ノ黄泉石	15
		神煌妃ノ赤贵轮	60
	角	アダマンタイト	15
		神煌妃ノ赤贵刃	28
		神煌妃ノ赤贵铁	57
	腕触手	オリハルコン	15
		神煌妃ノ赤贵铠	51
		神煌妃ノ赤贵丝	28

イエン・ツィー

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
1～3	捕食	妖妇剑	41.2
		妖妇彩柔毛	17.6
		妖妇铁	41.2
	头	妖妇面片	100
	两羽腕	妖妇剑	70
		妖妇彩柔毛	30
	下半身	妖妇彩柔毛	30
		妖妇铁	70
4～6	捕食	妖妇剑	30.4
		妖妇高彩柔毛	8.7
		妖妇钢铁	20.3
		妖妇刃	40.6
	头	妖妇面	100
	两羽腕	妖妇剑	36
		妖妇高彩柔毛	15
		妖妇刃	49
	下半身	妖妇高彩柔毛	30
		妖妇钢铁	70
7～8	捕食	妖妇高彩柔毛	12.5
		妖妇钢铁	29.2
		妖妇黑彩剑	38.9
		妖妇黑彩刃	19.4
	头	妖妇黑面	100
	两羽腕	妖妇高彩柔毛	18
		妖妇黑彩剑	55
		妖妇黑彩刃	27
	下半身	妖妇高彩柔毛	30
		妖妇钢铁	70
9～10	捕食	妖妇黑彩剑	50.6
		妖妇黑彩钢	16.9
		妖妇极彩柔毛	7.2
		妖妇黑彩刃	25.3
	头	妖妇极彩面	100
	两羽腕	妖妇蛾样纹	16.8
		妖妇黑彩剑	40.6
		妖妇极彩柔毛	14.9
		妖妇黑彩刃	27.7
	下半身	妖妇锐踵骨	36
		妖妇黑彩钢	45
		妖妇极彩柔毛	19

ヴァジュラ

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
1～3	捕食	兽神爪	5
		兽神毛	46.1
		兽神翼	43.9
		发电体	5

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
	前足	兽神爪	33
		兽神毛	67
	头	兽神牙	53
		兽神头	47
	尻尾	兽神毛	67
		发电体	33
4～6	捕食	高发电体	5
		兽神爪	5.7
		兽神翼	43.6
		兽神雷毛	40
		发电体	5.7
	前足	兽神爪	43
		兽神雷毛	57
	头	兽神头	50
		兽神雷牙	50
	尻尾	高发电体	16
		兽神雷毛	48
		发电体	36
7～8	捕食	高发电体	5
		兽神血石	5.8
		兽神雷爪	5
		兽神雷毛	44.9
		兽神雷翼	39.3
	前足	兽神雷爪	25
		兽神雷毛	75
	头	兽神雷牙	53
		兽神雷头	47
	尻尾	高发电体	25
		兽神雷毛	75
9～10	捕食	高发电体	7.4
		兽神血石	8.2
		兽神轰雷毛	40.4
		兽神轰雷牙	38.4
		兽神雷爪	5.6
	前足	兽神轰雷毛	57
		兽神雷爪	43
	头	兽神轰雷牙	50
		兽神雷头	50
	尻尾	高发电体	38
		兽神轰雷毛	38
		超发电体	24

ヴィーナス

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
9～10	捕食	美神硬壳	29.2
		美神兽角	29.2
		美神ゼリー体	12.5
		美神腐钢	29.2
	背部ゼリー体	战王装甲	30.7
		战王超感觉器	14.9
		战王超耐冲体	30.7
		战王油	23.8
	右足ゼリー体	缩光体	23.8
		女神华钢	30.7
		女神ゴム壳	30.7
		女神猛毒粉	14.9
	左足ゼリー体	骑士血晶	14.9
		骑士钢	30.7
		骑士土铠	30.7
		上润滑油	23.8
	臀部ゼリー体	龙种血晶	15
		龙种上油	19
		龙种大角	33
		龙种大纹铠	33

ウコンバサラ

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
1～3	捕食	饿爬牙	53.8
		饿爬铦片	11.5
		饿爬纹铠片	11.5
		饿爬鳞片	23.1
	头	饿爬牙	61
		饿爬泪石片	39
	タービン	饿爬纹铠片	33
		饿爬鳞片	67
	尻尾	饿爬铦片	25
		饿爬纹铠片	25
		饿爬鳞片	50
4～6	捕食	饿爬牙	53
		饿爬铦片	15.7
		饿爬纹铠片	10.4
	捕食	饿爬鳞片	20.9
	头	饿爬牙	70
		饿爬泪石	30
	タービン	饿爬发电炉	21.2
		饿爬纹铠	26.3
		饿爬鳞	52.5
	尻尾	饿爬铦片	33.3
		饿爬纹铠	22.2
		饿爬鳞	44.4
7～8	捕食	饿爬铦	9.8
		饿爬纹铠	14.8
		饿爬鳞	29.5
		饿爬裂牙	45.9
	头	饿爬泪石	49
		饿爬裂牙	51
	タービン	饿爬超电炉	18.2
		饿爬纹铠	33.3
		饿爬鳞	48.5
	尻尾	饿爬铦	21
		饿爬纹铠	32
		饿爬鳞	47
9～10	捕食	饿爬电磁	12.3
		饿爬电磁纹铠	12.3
		饿爬电磁鳞	24.6
		饿爬丰收神酒	7.8
		饿爬裂牙	43.0
	头	饿爬泪晶	46
		饿爬裂牙	54
	タービン	饿爬超电炉	29
		饿爬电磁纹铠	24
		饿爬电磁鳞	47
	尻尾	饿爬电磁	25
		饿爬电磁纹铠	25
		饿爬电磁鳞	50

ウロヴォロス

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
4～6	捕食	混沌暗石	5
		混沌铠	24.1
		混沌角	6.1
		混沌眼石	5
		混沌神丝	10.8
		混沌神毒	5
		混沌爪	12.6
		混沌苔	25.3
		混沌炮	6.1
	复眼	混沌暗石	20
		混沌眼石	20
		混沌苔	20
	角	混沌暗石	14.9
		混沌角	42.6
		混沌炮	42.6
	两足	混沌神丝	70
		混沌神毒	15
		混沌爪	15
7～8	捕食	混沌暗晶	5
		混沌眼晶	5
		混沌钢铠	17.3
		混沌神丝	11.7
		混沌神苔	18.1
		混沌神毒	5
		混沌大骨	17.3
		混沌炮	6.6
		混沌雷角	5
		混沌雷爪	9.1
	复眼	混沌暗晶	20
		混沌眼晶	20
		混沌神苔	60
	角	混沌暗晶	15
		混沌炮	51
		混沌雷角	34
	两足	混沌神丝	65
		混沌神毒	20
		混沌雷爪	15
9～10	捕食	混沌暗晶	5
		混沌眼晶	5
		混沌钢铠	18.6
		混沌神丝	5
		混沌神苔	18.6
		混沌神毒	5
	捕食	混沌大骨	18.6
		混沌炮	5
		混沌雷角	6.2
		混沌雷爪	12.8
	复眼	混沌暗晶	25
		混沌眼晶	25
		混沌神苔	50
	角	混沌暗晶	21
		混沌炮	29
		混沌雷角	50
	两足	混沌神丝	36.4
		混沌神毒	36.4
		混沌雷爪	27.2

ウロヴォロス堕天

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
7～8	捕食	混沌眼晶	5
		混沌神丝	21
		混沌神苔	14
		混沌神毒	5
		混沌炮	10.5
		混沌雷角	7.5
		堕天钢铠	16.3
		堕天光石	5
		堕天神爪	15.6
	复眼	混沌眼晶	15
		混沌神苔	70
		堕天光石	15
	角	混沌炮	51
		混沌雷角	34
		堕天光石	15
	背骨	混沌神丝	65
		混沌神毒	20
		堕天钢铠	15
9～10	捕食	混沌翁神丝	9.1
		混沌翁神炮	5
		混沌翁雷角	5
		混沌眼晶	5
		混沌神苔	20.5
		混沌神毒	5
		堕天钢铠	14.1
		堕天神光晶	5
		堕天神爪	13.4
		堕天神大骨	17.9
	复眼	混沌眼晶	21
		混沌神苔	64
		堕天神光晶	15
	角	混沌翁神炮	42.6
		混沌翁雷角	42.6
		堕天神光晶	14.9
	背骨	混沌翁神丝	57.6
		混沌神毒	24.2
		堕天钢铠	18.2

カバラ・カバラ

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
7～8	捕食	祭祀彩毛	12.2
		祭祀袖铠	27
		祭祀大牙	12.2
		祭祀纹羽	24.3
		祭祀纹铠	24.3
	鼻	祭祀大牙	55
		祭祀鼻炮	45
	ヒレ	祭祀彩毛	33
		祭祀纹羽	67
	尾ヒレ	祭祀彩毛	33
		祭祀纹铠	67
9～10	捕食	祭祀彩毛	24.3
		祭祀袖铠	27
		祭祀大牙	24.3
		祭祀纹羽	12.2
		祭祀纹铠	12.2
	鼻	祭祀大牙	50
		祭祀鼻炮	50
	ヒレ	祭祀彩毛	59
		祭祀纹羽	41
	尾ヒレ	祭祀彩毛	59
		祭祀纹铠	41

カリギュラ

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
9～10	捕食	发冰晶	5

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
	捕食	龙帝金丝	11
		龙帝手甲	23.2
		龙帝苍牙	5
		龙帝苍铠	22.1
		龙帝苍月爪	5.3
		龙帝苍兜	5.3
		龙帝苍翼铠	23.2
	头	龙帝苍牙	30
		龙帝苍兜	70
	右腕	龙帝手甲	32
		龙帝苍月刃	31
		龙帝苍月爪	37
	左腕	龙帝手甲	32
		龙帝苍月刃	31
		龙帝苍月爪	37
	ブースター	发冰晶	33
		龙帝苍翼铠	67

ガルム

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
1～3	捕食	魔狼牙	29.8
		魔狼眼石	5
		魔狼爪	5.6
		魔狼装甲	59.6
	头	魔狼牙	60
		魔狼眼石	40
	ガントレット	魔狼装甲	31
		魔狼笼手	69
	后足	魔狼爪	33
		魔狼装甲	67
4～6	捕食	魔狼眼石	5
		魔狼筋装甲	36.6
		魔狼赤发	34.9
		魔狼爪	5.6
		魔狼铁牙	18.3
	头	魔狼眼石	50
		魔狼铁牙	50
	ガントレット	魔狼筋装甲	31
		魔狼铁笼手	69
	后足	魔狼筋装甲	57
		魔狼爪	43
7～8	捕食	魔狼眼晶	5
		魔狼银爪	5
		魔狼筋装甲	35.1
		魔狼灼发	30.7
		魔狼铁牙	24.2
	头	魔狼眼晶	50
		魔狼铁牙	50
	ガントレット	魔狼筋装甲	31
		魔狼灼热体	19
		魔狼铁笼手	51
	后足	魔狼银爪	25
		魔狼灼眼晶	75
9～10	捕食	魔狼强韧装甲	34.8
		魔狼银爪	5
		魔狼灼眼晶	5
		魔狼灼银牙	17.4
		魔狼灼发	37.8
	头	魔狼灼眼晶	40
		魔狼灼银牙	60
	ガントレット	魔狼强韧装甲	21.8
		魔狼灼银笼手	47.5
		魔狼灼热体	30.7
	后足	魔狼强韧装甲	57
		魔狼银爪	43

キュウビ

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
7～8	捕食	空狐ノ银丝	13.9
		空狐ノ锦铠	13.9
		空狐ノ血石	5
		空狐ノ铁扇	7.1
		空狐ノ刀发	15.4
		空狐ノ羽衣	30.8
		空狐ノ尾毛	13.9
	头	空狐ノ银丝	79
		空狐ノ银石	21
	胸铠	空狐ノ锦铠	82
		空狐ノ血石	18
	吸引尻尾	空狐ノ铁扇	33
		空狐ノ尾毛	67

クアドリガ

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
4～6	捕食	起发体	5
		战王感觉器	7.3
		战王合金	14.9
		战王装甲	33.2
		战王耐冲体	7.7
		战王头	16.6
		战王炮	7.7
		战王履带	7.7
	前面装甲	战王合金	56.6
		战王油	15.2
		战王履带	28.3
	ミサイルポッド	起发体	21.8
		战王炮	50.5
		战王油	27.7
	排热器官	战王合金	56.6
		战王耐冲体	28.3
		战王油	15.2
7～8	捕食	起爆体	5
		战王合金	20.1
		战王重装甲	29.7
		战王重履带	6.9
		战王超感觉器	6.5
		战王超耐冲体	6.9
		战王炮	10
		堕王骸头	14.9
	前面装甲	战王合金	58
		战王重履带	27
		战王纯油	15
	ミサイルポッド	起爆体	17
		战王纯油	22
		战王炮	61
	排热器官	战王合金	58
		战王纯油	15
		战王超耐冲体	27
9～10	捕食	起爆体	5
		战王重火炮	6.3
		战王重硬装甲	27.6
		战王重履带	9.5
		战王超感觉器	9.6
		战王超合金	12.4
		战王超耐冲体	9.5
		堕王骸头	20.7
	前面装甲	战王高纯油	15
		战王重履带	29
		战王超合金	39
		战王翡翠	17
	ミサイルポッド	起爆体	29
		战王高纯油	28
		战王重火炮	46
	排热器官	战王高纯油	15
		战王超合金	39
		战王超耐冲体	29
		战王翡翠	17

クアドリガ堕天

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
4～6	捕食	起发体	5
		战王感觉器	7.3
		战王合金	14.9
		战王装甲	33.2
		战王耐冲体	7.7
		战王履带	7.7
		堕王头	16.6
		堕王炮	7.7
	后足	战王合金	56.6
		战王耐冲体	28.3
		堕王油	15.2
	前面装甲	战王合金	56.6
		战王履带	28.3
		堕王油	15.2
	ミサイルポッド	起发体	21.8
		堕王炮	50.5
		堕王油	27.7
7～8	捕食	起爆体	5
		战王合金	18.4
		战王装甲	31.1
		战王超感觉器	6
		战王超耐冲体	6.3

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
	捕食	堕王头	20.4
		堕王冰炮	6.3
		堕王冰履带	6.3
	后足	战王合金	49
		战王超耐冲体	23
		堕王油	28
	前面装甲	战王合金	49
		堕王冰履带	23
		堕王油	28
	ミサイルポッド	起爆体	16
		堕王冰炮	38
		堕王油	46
9～10	捕食	起爆体	5
		战王合金	23.5
		战王重硬装甲	26.1
		战王重履带	9
		战王超感觉器	8.5
		战王超耐冲体	9
		堕王冰骸头	13
		堕王冰重炮	6
	后足	战王合金	39
		战王超耐冲体	30
		战王翡翠	16
		堕王冰油	15
	前面装甲	战王合金	39
		战王重履带	30
		战王翡翠	16
		堕王冰油	15
	ミサイルポッド	起爆体	29
		堕王冰重炮	46
		堕王冰油	25

ゲボロ・ゲボロ

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
1～3	捕食	龙种角	30.4
		龙种纹铠	5.9
		龙种鳞	63.8
	胴体	龙种纹铠	33
		龙种鳞	67
	牙	龙种牙	100
	背ヒレ	龙种纹铠	69
		龙种鳞	31
4～6	捕食	龙种角	25.4
		龙种血石	5
		龙种大炮	7.9
		龙种大纹铠	15.2
		龙种大鳞	35.6
		龙种油	10.9
	胴体	龙种血石	15
		龙种大纹铠	58
		龙种大鳞	27
	牙	龙种牙	100
	背ヒレ	龙种大炮	25
		龙种大鳞	21
		龙种ヒレ	54
7～8	捕食	龙种血晶	5
		龙种上油	7
		龙种神炮	14.3
		龙种大角	15.9
		龙种大纹铠	21.5
		龙种大鳞	36.3
	胴体	龙种血晶	15
		龙种大纹铠	53
		龙种大鳞	32
	牙	龙种大牙	100
	背ヒレ	龙种神炮	36.6
		龙种大ヒレ	39.6
		龙种大鳞	23.8
9～10	捕食	龙种血晶	5
		龙种绚烂纹铠	13.1
		龙种上油	9.6
		龙种神炮	19.7
		龙种大锐鳞	30.7
		龙种大角	21.9
	胴体	龙种血晶	15
		龙种绚烂纹铠	59
		龙种大锐鳞	26
	牙	龙种大牙	100
	背ヒレ	龙种神炮	44
		龙种大锐ヒレ	39
		龙种大锐鳞	17

グボロ・グボロ黄金

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
4～6	捕食	陨铁	5.4
		エリクサー	5
		オイル	24.9
		金	5
		银	14.7
		涂布剂	5
		ヒヒイロカネ	5.4
		マグネシウム	24.9
		ミスリル银	9.8
	炮塔	アダマンタイト	15
		陨铁	27
		银	58
	背ビレ	金	30.7
		高纯度金	38.6
		涂布剂	30.7
	尾巴ビレ	オリハルコン	15.2
		ヒヒイロカネ	28.3
		ミスリル银	56.6
7～8	捕食	陨铁	5.4
		エリクサー	5
		オイル	24.9
		金	5
		银	14.7
		涂布剂	5
		ヒヒイロカネ	5.4
		マグネシウム	24.9
		ミスリル银	9.8
	炮塔	アダマンタイト	15
		陨铁	27
		银	58
	背ビレ	金	30.7
		高纯度金	38.6
		涂布剂	30.7
	尾巴ビレ	オリハルコン	15.2
		ヒヒイロカネ	28.3
		ミスリル银	56.6

グボロ・グボロ堕天（火）

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
4～6	捕食	堕龙角	16.6
		龙种牙	27.6
		龙种血石	5
		龙种大纹铠	8.5
		龙种大鳞	36.8
		龙种油	5.5
	炮塔	堕龙角	44
		龙种血石	15
		龙种大炮	41
	背ビレ	堕龙火ヒレ	57
		龙种大纹铠	26
		龙种油	17
	尾ビレ	堕龙火ヒレ	57
		龙种大纹铠	26
		龙种油	17
7～8	捕食	堕龙炎角	15.7
		堕龙大牙	17.4
		堕龙血晶	5
		龙种血石	5.3
		龙种上油	5
		龙种大纹铠	11.8
		龙种大鳞	39.8
	炮塔	堕龙炎角	36
		堕龙血晶	15
		龙种血石	15
		龙种神炮	34
	背ビレ	堕龙火ヒレ	50
		龙种上油	15
		龙种大纹铠	35
	尾ビレ	堕龙火ヒレ	50
		龙种上油	15
		龙种大纹铠	35
9～10	捕食	堕龙炎牙	17.6
		堕龙炎角	23.8
		堕龙血晶	5
		龙种绚烂纹铠	8.1
		龙种上油	5.2
		龙种大鳞	40.3
	炮塔	堕龙炎角	42.6
		堕龙血晶	14.9
		龙种神炮	42.6
	背ビレ	堕龙炎鳍ヒレ	45.5
		堕龙神酒	17.8
		龙种绚烂纹铠	21.8
		龙种上油	14.9
	尾ビレ	堕龙炎鳍ヒレ	45.5
		堕龙神酒	17.8
		龙种绚烂纹铠	21.8
		龙种上油	14.9

グボロ・グボロ堕天（冰）

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
4～6	捕食	禁龙血石	5
		禁龙冷纹铠	7.9
		龙种牙	25.4
		龙种角	22.8
		龙种大鳞	33.8
		龙种油	5.1
	炮塔	禁龙血石	15
		禁龙冰炮	40
		禁龙角	45
	背ビレ	禁龙冷纹铠	26
		龙种大ヒレ	57
		龙种油	17
	尾ビレ	禁龙冷纹铠	26
		龙种大ヒレ	57
		龙种油	17
7～8	捕食	禁龙血晶	5
		禁龙冰角	16.3
		禁龙冰纹铠	8.6
		龙种血石	5.5
		龙种上油	5
		龙种大牙	18.1
		龙种大鳞	41.5
	炮塔	禁龙血晶	15
		禁龙冰角	34
		禁龙冰炮	36
		龙种血石	15
	背ビレ	禁龙冰纹铠	28
		龙种上油	15
		龙种大ヒレ	57
	尾ビレ	禁龙冰纹铠	28
		龙种上油	15
		龙种大ヒレ	57
9～10	捕食	禁龙血晶	5
		禁龙冰结角	15.9
		禁龙冰纹铠	11.9
		龙种上油	5.2
		龙种大锐鳞	35.4
		龙种大牙	26.5
	炮塔	禁龙血晶	15
		禁龙冰结角	44
		禁龙冰结炮	41
	背ビレ	禁龙神酒	16
		禁龙冰纹铠	29
		龙种上油	15
		龙种大锐ヒレ	40
	尾ビレ	禁龙神酒	16
		禁龙冰纹铠	29
		龙种上油	15
		龙种大锐ヒレ	40

コンゴウ

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
1～3	捕食	猿神骨片	39.5
		猿神小音骨	9
		猿神小铠	17.8
		猿神太鼓片	19.7
		猿神尾	5
		力身丹	9
	胴体	猿神小铠	85
		力身丹	15
	颜	猿神面片	100
	尻尾	猿神小音骨	70
		猿神尾	30
4～6	捕食	猿神血石	5
		猿神骨	30.4
		猿神小音骨	20.5
		猿神大铠	13.7
		猿神太鼓	15.2
		猿神大尾	5
		力身丹	10.3
	胴体	猿神血石	15
		猿神大铠	70
		力身丹	15
	颜	猿神血石	15
		猿神面片	85
	尻尾	猿神小音骨	84
		猿神大尾	16
7～8	捕食	猿神血石	5
		猿神骨	34
		猿神太鼓	22.3
		猿神力音骨	13.4
		猿神力铠	13.4
		猿神力尾	5
		力神丹	7
	胴体	猿神血石	16
		猿神力铠	69
		力神丹	15
	颜	猿神血石	18
		猿神面	82
	尻尾	猿神力音骨	82
		猿神力尾	18
9～10	捕食	猿神血晶	5
		猿神金刚太鼓	14
		猿神力音骨	19
		猿神力铠	19
		猿神力骨	28.1
		猿神力尾	5
		力神丹	9.9
	胴体	猿神血晶	15
		猿神力铠	70
		力神丹	15
	颜	猿神血晶	15
		猿神面	85
	尻尾	猿神力音骨	77
		猿神力尾	23

コンゴウ堕天

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
4～6	捕食	猿神骨	22.7
		猿神小音骨	17
		猿神大铠	22.7
		猿神太鼓	11.4
		堕猿血石	5
		堕猿大尾	5
		力身丹	16.2
	颜	堕猿血石	15
		堕猿面片	85
	尻尾	猿神骨	49
		猿神小音骨	36
		堕猿大尾	15
	パイプ	猿神大铠	57
		猿神太鼓	28
		堕猿血石	15
7～8	捕食	猿神血石	6.8
		猿神太鼓	30.6
		猿神力音骨	10.2
		猿神力铠	10.2
		堕猿血晶	5
		堕猿大骨	20.4
		堕猿大尾	6.8
		力神丹	10
	颜	猿神血石	21
		堕猿血晶	15
		堕猿面	64
	尻尾	猿神力音骨	27
		堕猿大骨	55
		堕猿大尾	18
	パイプ	猿神血石	16
		猿神太鼓	45
		猿神力铠	24
		堕猿血晶	15
9～10	捕食	猿神金刚太鼓	9.6
		猿神力音骨	14.1
		猿神力铠	28.1
		堕猿血晶	5
		堕猿神酒	6.1
		堕猿力骨	18.7
		堕猿力尾	5
		力神丹	13.4
	颜	堕猿血晶	16
		堕猿面	84

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
	尻尾	猿神力音骨	36
		堕猿力骨	49
		堕猿力尾	15
	パイプ	猿神金刚太鼓	28
		猿神力铠	57
		堕猿血晶	15

ハガンコンゴウ

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
4～6	捕食	猿神骨	38.5
		猿神大铠	17.3
		猿神太鼓	8.9
		禁猿血石	5
		禁猿皮	17.3
		力身丹	13
	两腕	猿神太鼓	28
		禁猿血石	15
		禁猿皮	57
	背中	猿神大铠	70
		禁猿血石	15
		力身丹	15
	羽衣	禁猿衣	41
		禁猿血石	15
		禁猿皮	44
7～8	捕食	禁猿血晶	5
		禁猿血石	5.7
		禁猿大骨	37.7
		禁猿大皮	17
		禁猿雷铠	17
		禁猿雷太鼓	8.8
		力神丹	8.8
	两腕	禁猿血晶	15.2
		禁猿血石	16.2
		禁猿大皮	43.4
		禁猿雷太鼓	25.3
	背中	禁猿血晶	15
		禁猿血石	21
		禁猿雷铠	49
		力神丹	15
	羽衣	禁猿衣	36
		禁猿血晶	15
		禁猿血石	15
		禁猿大皮	34
9～10	捕食	禁猿血晶	5
		禁猿神酒	5
		禁猿大骨	36.3
		禁猿大皮	21.4
		禁猿雷神铠	14.3
		禁猿雷神太鼓	7.3
		力神丹	10.7
	两腕	禁猿血晶	15
		禁猿大皮	57
		禁猿雷神太鼓	28
	背中	禁猿血晶	16
		禁猿雷神铠	69
		力神丹	15
	羽衣	禁猿血晶	15
		禁猿大皮	45
		禁猿雷羽衣	40

サリエル

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
1～3	捕食	女神衣	28.9
		女神血石	5
		女神钢	28.9
		女神微毒粉	5
		女神翼片	32.1
	头	女神冠片	85
		女神血石	15
	两足	女神血石	15
		女神钢	85
	スカート	女神衣	85
		女神微毒粉	15
4～6	捕食	女神血石	5
		女神钢	28.9
		女神ゴム壳	9.8
		女神羽衣	19.2
		女神微毒粉	5
		女神翼片	32.1
	头	女神冠片	84
		女神血石	16
	两足	女神血石	15
		女神钢	57
		女神ゴム壳	28
	スカート	缩光体	25
		女神羽衣	60
		女神微毒粉	15
7～8	捕食	女神华钢	23.3
		女神华羽衣	23.3
		女神血晶	5
		女神ゴム壳	17.5
		女神猛毒粉	5
		女神翼	25.9
	头	女神冠	85
		女神血晶	15
	两足	女神华钢	49
		女神血晶	15
		女神ゴム壳	36
	スカート	缩光体	32
		女神华羽衣	53
		女神猛毒粉	15
9～10	捕食	缩光体	7.9
		女神华钢	26.6
		女神华羽衣	26.6
		女神华纹ゴム壳	9.3
		女神血晶	5
		女神幻蝶毒粉	5
		女神大翼	19.7
	头	女神冠	84
		女神血晶	16
	两足	女神华钢	57
		女神华纹ゴム壳	28
		女神血晶	15
	スカート	缩光体	20.8
		女神华羽衣	44.6
		女神幻蝶毒粉	14.9
		超缩光体	19.8

サリエル堕天

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
4～6	捕食	女神血石	5
		女神钢	26.3
		女神ゴム壳	9.1
		女神毒粉	5
		魔女冠片	17.5
		魔女羽衣	17.5
		魔女翼	19.5
	头	女神血石	15
		魔女眼石	25
		魔女冠片	60
	两足	女神血石	15
		女神钢	57
		女神ゴム壳	28
	スカート	缩光体	26
		女神毒粉	15
		魔女羽衣	59
7～8	捕食	女神华钢	16.6
		女神血晶	5
		女神ゴム壳	12.5
		女神猛毒粉	5
		魔女冠	16.6
		魔女艳羽衣	16.6
		魔女翼	27.7
	头	女神血晶	15
		魔女冠	59
		魔女眼晶	26
	两足	女神华钢	49
		女神血晶	15
		女神ゴム壳	36
	スカート	缩光体	32
		女神猛毒粉	15
		魔女艳羽衣	53
9～10	捕食	女神华钢	22
		女神血晶	5
		女神幻蝶毒粉	5
		魔女冠	22
		魔女艳羽衣	22
		魔女妖丽ゴム壳	7.7
		魔女妖丽翼	16.3
	头	女神血晶	15
		魔女冠	54
		魔女眼晶	31
	两足	女神华钢	57
		女神血晶	15
		魔女妖丽ゴム壳	28
	スカート	女神幻蝶毒粉	15
		超缩光体	25
		魔女艳羽衣	60

シユウ

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
1～3	捕食	鸟神腱	23.7
		鸟神爪	11.8
		鸟神翼	52.6
		鸟神翼节	11.8
	头	轻身丹	30
		鸟神面	70
	两羽腕	鸟神爪	50
		鸟神翼节	50
	下半身	轻身丹	39
		鸟神腱	71
4～6	捕食	鸟神大腱	22
		鸟神大爪	11
		鸟神大翼节	11
		鸟神翼	56
	头	轻身丹	36
		鸟神面	64
	两羽腕	鸟神大爪	50
		鸟神大翼节	50
	下半身	轻身丹	38
		鸟神腱	62
7～8	捕食	鸟神空腱	21.2
		鸟神大爪	15.9
		鸟神大翼	47
		鸟神大翼节	15.9
	头	鸟神空面	78
		浮身丹	22
	两羽腕	鸟神大爪	50
		鸟神大翼节	50
	下半身	鸟神空腱	79
		浮身丹	21
9～10	捕食	鸟神空腱	29.8
		鸟神大空翼节	9.9
		鸟神大翼	50.4
		鸟神烈火爪	9.9
	头	鸟神真空面	70
		浮身丹	30
	两羽腕	鸟神大空翼节	50
		鸟神烈火爪	50
	下半身	鸟神空腱	73
		浮身丹	27

シユウ堕天

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
4～6	捕食	轻身丹	9
		堕鸟炮	9
		堕鸟翼	39.5
		鸟神大腱	17.8
		鸟神大爪	19.7
		鸟神大翼节	9
	头	堕鸟面	100
	两羽腕	堕鸟炮	30
		鸟神大翼节	70
	下半身	轻身丹	15
		鸟神大腱	85
7～8	捕食	堕鸟炮	9.4
		堕鸟雷骨	26.7
		堕鸟雷翼	5.9
		鸟神空腱	12
		鸟神大爪	20
		鸟神大翼节	21
		浮身丹	5
	头	堕鸟面	100
	两羽腕	堕鸟炮	30
		鸟神大翼节	70
	下半身	鸟神空腱	15
		浮身丹	85
9～10	捕食	翔神丹	5
		堕鸟召雷炮	5
		堕鸟雷骨	35.8
		堕鸟雷翼	10.1
		鸟神空腱	21.2

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
	捕食	鸟神大空翼节	7.2
		鸟神烈火爪	15.7
	头	堕鸟召雷面	100
	两羽腕	堕鸟召雷炮	30
		堕鸟大空翼节	70
	下半身	翔神丹	15
		鸟神空腱	85

神机兵・大剑型

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
4～6	捕食	虚兵铠片	14.2
		虚兵缓冲体	5
		虚兵机铳片	5
		虚兵脚甲	31.5
		虚兵神机片	7.1
		虚兵大刃片	15.7
		虚兵铁	7.4
		虚兵兜	14.2
	头	虚兵赤核	29
		虚兵兜	71
	背中	虚兵铠片	56
		虚兵缓冲体	15
		虚兵铁	29
	左腕	虚兵铠片	56
		虚兵机铳片	15
		虚兵铁	29

神机兵・长刀型

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
4～6	捕食	虚兵铠片	17.2
		虚兵缓冲体	5
		虚兵机铳片	5
		虚兵脚甲	19.1
		虚兵小刃片	19.1
		虚兵神机片	8.5
		虚兵铁	8.9
		虚兵兜	17.2
	头	虚兵赤核	29
		虚兵兜	71
	背中	虚兵铠片	56
		虚兵缓冲体	15
		虚兵铁	29
	左腕	虚兵铠片	56
		虚兵机铳片	15
		虚兵铁	29

スサノオ

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
7～8	捕食	神蚀皇ノ荒魂	5
		神蚀皇ノ黑钢	6.9
		神蚀皇ノ州沙	13.5
		神蚀皇ノ盾	10.1
		神蚀皇ノ针	10.1
		神蚀皇ノ刃	20.2
		神蚀皇ノ铠	34.2
	口	神蚀皇ノ荒魂	15
		神蚀皇ノ州沙	49
		神蚀皇ノ盾	36
	神机	碎かれし神机	29
		神蚀皇ノ黑钢	24
		神蚀皇ノ州沙	47
	剑	神蚀皇ノ荒魂	15
		神蚀皇ノ针	35
		神蚀皇ノ盾	50
9～10	捕食	神蚀皇ノ荒魂	5
		神蚀皇ノ黑贵铠	32.6
		神蚀皇ノ黑贵盾	7.4
		神蚀皇ノ黑贵针	7.4
		神蚀皇ノ黑贵刃	14.7
		神蚀皇ノ黑钢	11
		神蚀皇ノ州沙	22
	口	神蚀皇ノ荒魂	17
		神蚀皇ノ黑贵盾	26
		神蚀皇ノ州沙	57
	神机	碎かれし神机	31
		神蚀皇ノ黑钢	28
		神蚀皇ノ州沙	41
	剑	神蚀皇ノ荒魂	18
		神蚀皇ノ黑贵针	27
		神蚀皇ノ黑贵刃	55

スパルタカス

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
9～10	捕食	战鬼骸面	32.8
		战鬼贵鳞	14.7
		战鬼电呼体	5
		战鬼雷电牙	16.4
		战鬼雷电铠	16.4
		战鬼雷电笼手	14.7
	右腕	战鬼雷电笼手	60
		战鬼龙闪门	24
		战鬼裂钢晶	16
	左腕	战鬼雷电笼手	60
		战鬼龙闪门	24
		战鬼裂钢晶	16
	两足	战鬼贵鳞	82
		战鬼电呼体	18

セクメト

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
7～8	捕食	金	13.8
		禁鸟剑	10
		禁鸟骨	10
		禁鸟爪	19.3
		禁鸟翼	19.3
		禁鸟翼节	22.6
		浮身丹	5
	头	禁鸟冠	56
		禁鸟骨	29
		浮身丹	15
	拳	禁鸟骨	28
		禁鸟爪	57
		浮身丹	15
	两羽腕	禁鸟剑	15
		禁鸟翼	69
		禁鸟翼节	16
9～10	捕食	禁鸟空节翼	21.5
		禁鸟红莲剑	9.5
		禁鸟红莲爪	18.5
		禁鸟红莲翼	18.5
		禁鸟骨	13.9
		高纯度金	13.2
		翔神丹	5
	头	禁鸟红莲冠	50
		禁鸟骨	35
		翔神丹	15
	拳	禁鸟红莲爪	49
		禁鸟骨	36
		翔神丹	15
	两羽腕	禁鸟空翼节	16
		禁鸟红莲剑	15
		禁鸟红莲翼	69

零号神机兵

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
4～6	捕食	虚神角	8.4
		虚神筋纤维	36.7
		虚神钢	16.5
		虚神刀	5
		虚神炮	8.4
		虚神魔衣	16.5
		虚神腕	8.4
	头	虚神角	26.3
		虚神鬼眼	21.2
		虚神钢	52.5
	右腕	虚神刀	15
		虚神魔衣	56
		虚神腕	29
	胸	虚神机核	21.2
		虚神钢	52.5
		虚神炮	26.3
7～8	捕食	虚神强韧维	33.9
		虚神月角	7.6
		虚神月钢	15.3
		虚神刀	5
		虚神炮	11.4
		虚神魔装	15.3
		虚神腕	11.4
	头	虚神鬼眼	29
		虚神月角	24
		虚神月钢	47
	右腕	虚神刀	16
		虚神魔装	48

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
	右腕	虚神腕	36
	胸	虚神机核	26
		虚神月钢	42
		虚神炮	32
9～10	捕食	虚神圆月刀	5
		虚神强韧维	32.9
		虚神强韧腕	6.7
		虚神月角	10
		虚神月钢	19.4
		虚神魔重炮	6.7
		虚神魔装	19.4
	头	虚神月角	33.3
		虚神月钢	48.5
		虚神罗刹眼	18.2
	右腕	虚神圆月刀	15
		虚神强韧腕	28
		虚神魔装	57
	胸	虚神月钢	55
		虚神大机核	20
		虚神魔重炮	25

ツクヨミ

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
7～8	捕食	エリクサー	7.4
		碎かれし神机	10.4
		神蚀翁ノ荒魂	5
		神蚀翁ノ锁	13.9
		神蚀翁ノ月轮	13.9
		神蚀翁ノ苍铠	7.4
		神蚀翁ノ翼	13.9
		神蚀翁ノ刀发	5
		神蚀翁ノ比礼	16.2
		神蚀翁ノ眼	7.1
	月轮	エリクサー	28
		神蚀翁ノ荒魂	15
		神蚀翁ノ月轮	57
	发	神蚀翁ノ翼	70
		神蚀翁ノ刀发	15
		神蚀翁ノ比礼	15
	腕部装甲	碎かれし神机	15
		神蚀翁ノ锁	57
		神蚀翁ノ苍铠	28
9～10	捕食	エリクサー	8.7
		碎かれし神机	10.7
		神蚀翁ノ荒魂	5
		神蚀翁ノ月轮	16.1
		神蚀翁ノ斩铁发	5
		神蚀翁ノ苍铠	8.7
		神蚀翁ノ苍照眼	5.5
		神蚀翁ノ苍天锁	10.7
		神蚀翁ノ苍天翼	10.7
		神蚀翁ノ比礼	18.8
	月轮	エリクサー	35
		神蚀翁ノ荒魂	15
		神蚀翁ノ月轮	50
	发	神蚀翁ノ斩铁发	15
		神蚀翁ノ苍天翼	64
		神蚀翁ノ比礼	21
	腕部装甲	碎かれし神机	
		神蚀翁ノ苍铠	
		神蚀翁ノ苍天锁	

ディアウス・ピター

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
7～8	捕食	高传导体	5
		高发电体	7.7
		帝王血石	11.2
		帝王黑毛	35.2
		帝王爪	17.6
		帝王大翼	23.4
	前足	帝王黑毛	59
		帝王爪	41
	マント	高传导体	15
		高发电体	22
		帝王大翼	63
	头	帝王大牙	50
		帝王头	50
9～10	捕食	超发电体	6.3
		帝王血石	20.8
		帝王黑曜毛	29.2
		帝王神爪	14.6
		帝王神翼	29.2

INFORMATION EXPRESS GUIDE NOVEL

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
	前足	帝王黑曜毛	67
		帝王神爪	33
	マント	超传导体	18
		超发电体	15
		帝王神翼	67
	头	帝王神冠	18
		帝王大牙	47
		帝王头	35

テスカトリポカ

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
7～8	捕食	起爆体	5.2
		禁王冠	12.1
		禁王感觉器	5.2
		禁王驱动石	5.2
		禁王饰轮	24.1
		禁王斗炮	12.1
		禁王纹装甲	24.1
		禁王履带	12.1
	前面装甲	禁王驱动石	15
		禁王纹装甲	45
		禁王履带	25
		战王纯油	15
	ミサイルポッド	起爆体	21.8
		禁王斗炮	50.5
		战王纯油	27.7
	兜	禁王冠	25
		禁王感觉器	15
		禁王饰轮	45
		战王纯油	15
9～10	捕食	起爆体	5.6
		禁王感觉器	5.6
		禁王驱动石	5.6
		禁王神饰轮	17.6
		禁王斗霸冠	8.8
		禁王斗霸炮	8.8
		禁王翡翠	8.4
		禁王纹装甲	26.4
		禁王履带	13.2
	前面装甲	禁王驱动石	15
		禁王高纯油	15
		禁王纹装甲	41
		禁王履带	29
	ミサイルポッド	起爆体	29
		禁王高纯油	25
		禁王斗霸炮	46
	兜	禁王感觉器	15
		禁王高纯油	15
		禁王神饰轮	46
		禁王斗霸冠	24

デミウルゴス

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
4～6	捕食	暗神ノ假面	9.2
		暗神ノ水晶	5
		暗神ノ石蹄片	9.2
		暗神ノ双角	18.1
		暗神ノ柱片	18.1
		暗神ノ铠	40.3
	头	暗神ノ假面	26.3
		暗神ノ眼石	21.2
		暗神ノ双角	52.5
	右前足肉	暗神ノ水晶	15
		暗神ノ石蹄片	29
		暗神ノ柱片	56
	左前足肉	暗神ノ水晶	15
		暗神ノ石蹄片	29
		暗神ノ柱片	56
7～8	捕食	暗神ノ假面	9.5
		暗神ノ银水晶	5.0
		暗神ノ五芒星	5.0
		暗神ノ柔毛	13.4
		暗神ノ石蹄	6.3
		暗神ノ双角	18.1
		暗神ノ柱	12.1
		暗神ノ铠	30.7
	头	暗神ノ假面	31
		暗神ノ眼石	25
		暗神ノ双角	44
	右前足肉	暗神ノ银水晶	15
		暗神ノ石蹄	29
		暗神ノ柱	56
	左前足肉	暗神ノ银水晶	15
		暗神ノ石蹄	29
		暗神ノ柱	56
9～10	捕食	暗神ノ银水晶	5
		暗神ノ邪假面	6
		暗神ノ柔毛	19.5
		暗神ノ石蹄	9.1
		暗神ノ双歪角	11.7
		暗神ノ天鹅绒铠	26.1
		暗神ノ柱	17.6
		暗神ノ六芒星	5
	头	暗神ノ邪假面	26.3
		暗神ノ邪眼石	21.2
		暗神ノ双歪角	52.5
	右前足肉	暗神ノ银水晶	15
		暗神ノ石蹄	35
		暗神ノ柱	50
	左前足肉	暗神ノ银水晶	15
		暗神ノ石蹄	35
		暗神ノ柱	50

ニュクス・アルヴァ

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
7～8	捕食	圣母核	5.9
		圣母钢	9.3
		圣母黑衣	18.5
		圣母神体片	8.8
		圣母星纹铠片	18.5
		圣母闪骨片	18.5
		圣母大翼	20.6
	天球	圣母黑衣	79
		圣母天轮片	21
	两足	圣母钢	33
		圣母闪骨片	67
	スカート	圣母星纹铠片	100
9～10	捕食	圣母贵闪骨	18.6
		圣母黑艳衣	18.6
		圣母神体	9.1
		圣母星钢	9.6
		圣母清心核	5
		圣母星纹铠	18.6
		圣母天翼	20.6
	天球	圣母贵天轮	21
		圣母黑艳衣	79
	两足	圣母贵闪骨	44
		圣母星钢	26
		圣母清心核	15
		圣母星屑石	15
	スカート	圣母清心石	15
		圣母星屑石	19
		圣母星纹铠	66

ハンニバル

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
4～6	捕食	火晶	10
		真龙牙	10
		真龙角	5
		真龙甲	10
		真龙小铠	20
		真龙石片	5
		真龙兜	20
		真龙软铁	20
	头	真龙牙	29
		真龙角	15
		真龙兜	56
	笼手	真龙甲	29
		真龙小铠	56
		真龙石片	15
	逆鳞	火晶	15
		真龙石片	16
		真龙软铁	69
7～8	捕食	真龙牙	12.7
		真龙铠	8.6
		真龙甲	5.6
		真龙角	25.4
		真龙石	5
		真龙兜	25.4
		真龙软钢	8.6
		发火晶	8.6
	头	真龙牙	35
		真龙角	15
		真龙兜	50
	笼手	真龙铠	28
		真龙甲	57
		真龙石	15
	逆鳞	真龙石	27
		真龙软钢	58
		发火晶	15
9～10	捕食	劫火晶	5.4
		真龙铠	23.7
		真龙焦热牙	8.1
		真龙焦热角	5
		真龙神甲	8.1
		真龙神兜	15.8
		真龙石	5.2
		真龙软钢	23.7
		真龙神酒	5.1
	头	真龙焦热牙	29
		真龙焦热角	15
		真龙神兜	56
	笼手	真龙铠	57
		真龙神甲	26
		真龙石	17
	逆鳞	劫火晶	15
		真龙石	22
		真龙软钢	63

ハンニバル侵蚀种

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
7～8	捕食	幻影牙	13.3
		幻影铠	26.6
		幻影角	5.7
		幻影甲	13.3
		幻影石	5.7
		幻影兜	26.6
		发辉晶	8.9
	头	幻影牙	29
		幻影角	15
		幻影兜	56
	笼手	幻影铠	56
		幻影甲	29
		幻影石	15
	逆鳞	幻影石	78
		发辉晶	22
9～10	捕食	幻影神酒	6.7
		幻影龙牙	10.2
		幻影龙铠	20.4
		幻影龙角	5
		幻影龙甲	10.2
		幻影龙石	5
		幻影龙兜	20.4
		发辉晶	15.3
		发神晶	7
	头	幻影龙牙	29
		幻影龙角	15
		幻影龙兜	56
	笼手	幻影龙铠	57
		幻影龙甲	28
		幻影龙石	15
	逆鳞	幻影龙石	42
		发辉晶	40
		发神晶	18

プリティヴィ・マータ

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
7～8	捕食	高传导体	5
		女王血石	5
		女王骨	52.3
		女王冰铠	20.6
		女王冰翼	10.3
		传导体	6.8
	头	女王牙	42
		女王冠	16
		女王头	42
	胴体	高传导体	15
		女王血石	15
		女王冰铠	51
		传导体	19
	肩	高传导体	15.2
		女王冰铠	43.4
		女王冰翼	25.3
		传导体	16.2

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
9～10	捕食	高传导体	6.3
		女王血石	6.3
		女王神骨	43.4
		女王冰铠	29.3
		女王冰翼	14.7
	头	女王神冠	18.8
		女王头	37.6
		女王冰牙	43.6
	胴体	高传导体	16
		女王血石	16
		女王冰铠	53
		超传导体	15
	肩	高传导体	15
		女王冰铠	41
		女王冰翼	29
		超传导体	15

暴走神机兵・大剑型

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
4～6	捕食	虚兵铠片	14.2
		虚兵缓冲体	5
		虚兵机铳片	5
		虚兵脚甲	30.8
		虚兵神机片	6
		虚兵大刃片	13.5
		虚兵铁	9.5
		虚兵兜	18.2
	头	虚兵光核	29
		虚兵兜	71
	背中	虚兵铠片	56
		虚兵缓冲体	15
		虚兵铁	29
	左腕	虚兵铠片	56
		虚兵机铳片	15
		虚兵铁	29
7～8	捕食	虚兵铠	12.1
		虚兵缓冲体	5
		虚兵机蚀铳	5
		虚兵脚甲	30.8
		虚兵神机	6
		虚兵大刃	13.5
		虚兵铁	9.5
		虚兵兜	18.2
	头	虚兵赤辉核	27
		虚兵兜	73
	背中	虚兵铠	48
		虚兵缓冲体	16
		虚兵铁	36
	左腕	虚兵铠	49
		虚兵机蚀铳	15
		虚兵铁	36
9～10	捕食	虚兵铠	19
		虚兵机蚀脚甲	28.2
		虚兵机蚀铳	5
		虚兵机蚀兜	12.7
		虚兵斩铁刃	14.1
		虚兵蚀铁	6.6
		虚兵神机	9.4
		虚兵耐冲体	5
	头	虚兵机蚀兜	62
		虚兵赤辉核	38
	背中	虚兵铠	57
		虚兵蚀铁	28
		虚兵耐冲体	15
	左腕	虚兵铠	57
		虚兵机蚀铳	17
		虚兵蚀铁	26

暴走神机兵・长刀型

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
4～6	捕食	虚兵铠片	17.2
		虚兵缓冲体	5
		虚兵机铳片	5
		虚兵脚甲	19.1
		虚兵小刃片	19.1
		虚兵神机片	8.5
		虚兵铁	8.9
		虚兵兜	17.2
	头	虚兵光核	29
		虚兵兜	71
	背中	虚兵铠片	56
		虚兵缓冲体	15
		虚兵铁	29
	左腕	虚兵铠片	56
		虚兵机铳片	15
		虚兵铁	29
7～8	捕食	虚兵铠	12.1
		虚兵缓冲体	5
		虚兵机蚀铳	5
		虚兵脚甲	30.8
		虚兵小刃	13.5
		虚兵神机	6
		虚兵铁	9.5
		虚兵兜	18.2
	头	虚兵赤辉核	27
		虚兵兜	73
	背中	虚兵铠	48
		虚兵缓冲体	16
		虚兵铁	36
	左腕	虚兵铠	49
		虚兵机蚀铳	15
		虚兵铁	36
9～10	捕食	虚兵铠	19
		虚兵机蚀脚甲	28.2
		虚兵机蚀铳	5
		虚兵机蚀兜	12.7
		虚兵刺突刃	14.1
		虚兵蚀铁	6.6
		虚兵神机	9.4
		虚兵耐冲体	5
	头	虚兵机蚀兜	62
		虚兵赤辉核	38
	背中	虚兵铠	57
		虚兵蚀铁	28
		虚兵耐冲体	15
	左腕	虚兵铠	57
		虚兵机蚀铳	17
		虚兵蚀铁	26

ボルク・カムラン

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
1～3	捕食	荒神小铠	48.7
		骑士铠	24.4
		骑士针片	5
		骑士铁尾片	21.9
	盾	骑士铁尾片	42.4
		骑士面盾片	40.4
		润滑油	17.2
	前足	骑士铁尾片	71
		润滑油	29
	尾	骑士针片	34
		润滑油	66
4～6	捕食	荒神铠	33.9
		骑士铠	25.4
		骑士血石	5
		骑士钢片	7.8
		骑士针	5
		骑士铁尾片	22.9
	盾	骑士铁尾片	44
		骑士面盾	39
		上润滑油	17
	前足	骑士钢片	25
		骑士铁尾片	55
		上润滑油	20
	尾	骑士刚片	45
		骑士针	19
		上润滑油	36
7～8	捕食	荒神大铠	40.9
		骑士血晶	5.9
		骑士钢	9.3
		骑士上铠	20.5
		骑士神针	5
		骑士铁尾	18.4
	盾	骑士骸面盾	37
		骑士铁尾	39
		上润滑油	24
	前足	骑士钢	24
		骑士铁尾	47
		上润滑油	29
	尾	骑士钢	38
		骑士神针	16
		上润滑油	46
9～10	捕食	荒神大铠	39
		骑士血晶	7.3
		骑士上铠	25.6
		骑士神针	5
		骑士精炼钢	7.7
		骑士锻铁尾	15.4
	盾	骑士骸面盾	44
		骑士锻铁尾	40
		最上润滑油	16
	前足	骑士精炼钢	26.3
		骑士锻铁尾	526
		最上润滑油	21.2
	尾	骑士神针	26
		骑士精炼钢	41
		最上润滑油	33

ボルク・カムラン堕天（火）

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
4～6	捕食	荒神铠	34.6
		炎骑铠	8.2
		炎骑面盾	8.2
		骑士血石	5
		骑士钢片	15.6
		骑士铁尾片	23.4
		上润滑油	5
	盾	炎骑面盾	27
		骑士血石	15
		骑士钢片	43
		上润滑油	15
	尾	炎骑铠	26
		骑士血石	15
		骑士铁尾片	44
		上润滑油	15
	针	炎骑针片	33
		骑士血石	15
		骑士铁尾片	37
		上润滑油	15
7～8	捕食	荒神大铠	36.3
		炎骑血石	5
		炎骑大铠	8.4
		炎骑面盾	12.2
		骑士钢	16.3
		骑士铁尾	16.3
		上润滑油	5.4
	盾	炎骑血石	15
		炎骑面盾	30
		骑士钢	40
		上润滑油	15
	尾	炎骑血石	15.2
		炎骑大铠	25.3
		骑士铁尾	43.4
		上润滑油	16.2
	针	炎骑血石	15
		炎骑针	34
		骑士铁尾	36
		上润滑油	15
9～10	捕食	荒神大铠	36.2
		炎骑血晶	5
		炎骑狱面盾	7.5
		炎骑大铠	10.7
		骑士钢	21.4
		骑士锻铁尾	14.2
		最上润滑油	5
	盾	炎骑血晶	15
		炎骑狱面盾	26
		骑士钢	44
		最上润滑油	15
	尾	炎骑血晶	19.5
		炎骑神针	28.6
		炎骑大铠	32.5
		最上润滑油	19.5
	针	炎骑血晶	15
		骑士锻铁尾	69
		最上润滑油	16

ボルク・カムラン堕天（雷）

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
4～6	捕食	荒神铠	34.6
		骑士血石	5
		骑士钢片	15.6
		骑士铁尾片	23.4
		上润滑油	5
		雷骑铠	8.2
		雷骑面盾	8.2
	盾	骑士血石	15
		骑士钢片	43
		上润滑油	15
		雷骑面盾	27
	尾	骑士血石	15
		骑士铁尾片	44
		上润滑油	15
		雷骑铠	26
	针	骑士血石	15
		骑士铁尾片	37
		上润滑油	15
		雷骑针片	33
7～8	捕食	荒神大铠	30.8
		骑士钢	13.9
		骑士铁尾片	27.7
		上润滑油	5
		雷骑血石	5
		雷骑大铠	7.2
		雷骑面盾	10.4
	盾	雷骑血石	15
		雷骑面盾	30
		骑士钢	40
		上润滑油	15
	尾	雷骑血石	15
		雷骑大铠	24
		骑士铁尾片	45
		上润滑油	16
	针	雷骑血石	15
		雷骑针	33
		骑士铁尾片	37
		上润滑油	15
9～10	捕食	荒神大铠	36.2
		雷骑血晶	5
		雷骑鬼面盾	7.5
		雷骑大铠	10.7
		骑士钢	21.4
		骑士锻铁尾	14.2
		最上润滑油	5
	盾	雷骑血晶	15
		雷骑鬼面盾	26
		骑士钢	44
		最上润滑油	15
	尾	雷骑血晶	15
		骑士锻铁尾	40
		雷骑大铠	30
		最上润滑油	15
	针	雷骑血晶	15
		雷骑神针	34
		最上润滑油	15
		骑士锻铁尾	36

マガツキュウビ

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
9～10	捕获	空狐ノ辉锦铠	13.9
		空狐ノ极刀发	15.4
		空狐ノ金丝	13.9
		空狐ノ金扇	7
		空狐ノ尊尾	13.9
		空狐ノ华羽衣	30.9
		空狐ノ血石	5
	头	空狐ノ金丝	79
		空狐ノ千里眼	21
	胸铠	空狐ノ辉锦铠	63
		空狐ノ肝	17
		空狐ノ血石	20
	吸引尻尾	空狐ノ金扇	33
		空狐ノ尊尾	67

マルドゥーク

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
4～6	捕食	赤蚀狼ノ牙	9.2
		赤蚀狼ノ笼手	18.1
		赤蚀狼ノ聪耳	9.2
		赤蚀狼ノ翼	40.3
		赤蚀狼ノ爪	5
		赤蚀狼ノ铁皮	18.1
	头	赤蚀狼ノ牙	35.6
		赤蚀狼ノ聪眼	28.7
		赤蚀狼ノ聪耳	35.6
	ガントレット	赤蚀狼ノ红玉	21
		赤蚀狼ノ笼手	79
	后足	赤蚀狼ノ爪	18
		赤蚀狼ノ铁皮	82
7～8	捕食	赤蚀狼ノ银爪	5
		赤蚀狼ノ狱炎牙	5
		赤蚀狼ノ狱炎发	6.9
		赤蚀狼ノ笼手	20.6
		赤蚀狼ノ翼	34.8
		赤蚀狼ノ铁皮	20.6
		赤蚀狼ノ万里耳	7.2
	头	赤蚀狼ノ狱炎牙	19
		赤蚀狼ノ千里眼	36
		赤蚀狼ノ万里耳	45
	ガントレット	赤蚀狼ノ红玉	27
		赤蚀狼ノ笼手	73
	后足	赤蚀狼ノ银爪	16
		赤蚀狼ノ铁皮	84
9～10	捕食	赤蚀狼ノ银爪	5
		赤蚀狼ノ狱炎牙	6.1
		赤蚀狼ノ狱炎发	13.1
		赤蚀狼ノ重铠笼手	11.8
		赤蚀狼ノ神酒	5
		赤蚀狼ノ铁皮	23.6
		赤蚀狼ノ万里耳	9.1
		赤蚀狼ノ翻翼	26.2
	头	赤蚀狼ノ狱炎牙	27
		赤蚀狼ノ千里眼	33
		赤蚀狼ノ万里耳	40
	ガントレット	赤蚀狼ノ狱炎晶	21
		赤蚀狼ノ重铠笼手	79
	后足	赤蚀狼ノ银爪	23
		赤蚀狼ノ铁皮	77

ヤクシャ

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
1～3	捕食	夜叉丝	8.2
		夜叉手甲片	15.6
		夜叉小瓦	34.7
		夜叉小牙	7.8
		夜叉小角	5
		夜叉小肩铠片	8.2
		夜叉闪射片	5
		夜叉兜片	15.6
	头	夜叉丝	29
		夜叉小角	15
		夜叉兜片	56
	肩铠	夜叉手甲片	56
		夜叉小肩铠片	29
		夜叉闪射片	15
4～6	捕食	夜叉瓦	32.3
		夜叉丝	10.9
		夜叉手甲	14.5
		夜叉小牙	10.4
		夜叉小角	5
		夜叉小肩铠	7.4
		夜叉闪射壳	5
		夜叉兜	14.5
	头	夜叉丝	36
		夜叉小角	16
		夜叉兜	48
	肩铠	夜叉手甲	56
		夜叉小坚铠	29
		夜叉闪射壳	15
7～8	捕食	夜叉瓦	34.8
		夜叉牙	6.8
		夜叉肩铠	7.1
		夜叉手甲	20.6
		夜叉闪射壳	5
		夜叉大角	5
		夜叉突兜	13.7
		夜叉乱丝	7.1
	头	夜叉大角	15
		夜叉突兜	56
		夜叉乱丝	29
	肩铠	夜叉肩铠	26
		夜叉手甲	57
		夜叉闪射壳	17
9～10	捕食	夜叉牙	8.6
		夜叉肩铠	9.1
		夜叉硬手甲	11.4
		夜叉神酒	5.8
		夜叉闪射门	5
		夜叉大角	5
		夜叉突兜	17.1
		夜叉乱丝	9.1
		夜叉连瓦	29
	头	夜叉大角	15
		夜叉突兜	50
		夜叉乱丝	35
	肩铠	夜叉肩铠	36
		夜叉硬手甲	49
		夜叉闪射门	15

ヤクシャ・ラージャ

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
4～6	捕食	百鬼绳	8.7
		夜叉瓦	37.9
		夜叉手甲	17.1
		夜叉小角	5.6
		夜叉小肩铠	8.7
		夜叉闪射壳	5
		夜叉兜	17.1
	头	百鬼绳	27
		夜叉肩铠	18
		夜叉手甲	55
	钢爪	百鬼锐牙	30
		百鬼钩爪	70
	肩铠	夜叉手甲	56
		夜叉小肩铠	29
		夜叉闪射壳	15
7～8	捕食	百鬼绳	9.8
		夜叉肩铠	6.8
		夜叉手甲	19.6
		夜叉神酒	5
		夜叉闪射壳	5
		夜叉大角	5
		夜叉兜	19.6
		夜叉连瓦	29.1
	头	百鬼绳	35
		夜叉大角	15
		夜叉兜	50
	钢爪	百鬼锐牙	64
		百鬼钩爪	36
	肩铠	夜叉肩铠	26
		夜叉手甲	57
		夜叉闪射壳	17
9～10	捕食	百鬼荒兜	14.3
		百鬼闪射门	5
		百鬼乱绳	7.4
		夜叉肩铠	10.7
		夜叉硬手甲	14.3
		夜叉神酒	7
		夜叉大角	5
		夜叉连瓦	36.3
	头	百鬼荒兜	55
		百鬼乱绳	27
		夜叉大角	18
	钢爪	百鬼大锐牙	70
		百鬼大钩爪	30
	肩铠	百鬼闪射门	15
		夜叉肩铠	36
		夜叉硬手甲	49

ラーヴァナ

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
1～3	捕食	焰兽锐爪	12.4
		焰兽壳	24.8
		焰兽机核	5
		焰兽肩铠片	24.8
		焰兽玻璃片	5.4
		焰兽炮片	27.6
	头	焰兽牙	70

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
	头	焰兽机核	15
		焰兽玻璃片	15
	前足	焰兽锐爪	29
		焰兽壳	56
		焰兽玻璃片	15
	胴体	焰兽机核	15
		焰兽肩铠片	85
4～6	捕食	焰兽锐爪	17.5
		焰兽机核	5
		焰兽肩铠	23.3
		焰兽硬壳	23.3
		焰兽硬玻璃	5
		焰兽大炮	25.9
	头	焰兽牙	70
		焰兽机核	15
		焰兽硬玻璃	15

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
	前足	焰兽锐爪	43
		焰兽硬壳	57
	胴体	焰兽机核	18
		焰兽肩铠	82
7～8	捕食	焰兽肩铠	28.8
		焰兽硬壳	28.8
		焰兽硬玻璃	6.3
		焰兽大锐爪	9.9
		焰兽大机核	5
		焰兽炮塔	21.3
	头	焰兽硬玻璃	21
		焰兽大机核	15
		焰兽烈牙	64
	前足	焰兽硬壳	69
		焰兽大锐爪	31

任务等级	捕食 or 破坏奖励	素材名称	对应几率
	胴体	焰兽肩铠	85
		焰兽大机核	15
9～10	捕食	焰兽钢玻璃	5
		焰兽重肩铠	20.4
		焰兽大锐爪	15.3
		焰兽大机核	5
		焰兽超硬壳	20.4
		焰兽炮塔	34
	头	焰兽钢玻璃	15
		焰兽大机核	15
		焰兽烈牙	70
	前足	焰兽大锐爪	43
		焰兽超硬壳	57
	胴体	焰兽重肩铠	82
		焰兽大机核	18

全荒神部位属性防御值

注 1：括号中的数值为活性化之后的数值。 注 2：防御值越低，表示耐性越弱，低于 30 的可以认为是弱点。

アイテール

部位	剑切	剑破	剑贯	枪破	枪贯	火	冰	雷	神
头	10	5	15	90	90/50(10)	80(90)	80(90)	80(90)	60
头（开眼时）	25	30	5	30	5	10	10	10	10
两腕	90	90	90	90	90	90	90	90	70
胴体	80(55)	80(55)	80(55)	5	5	80(90)	80(90)	80(90)	40
两足	80(25)	90(40)	90(40)	90	90	90	90	90	90
两足（倒地时）	20	20	20	20	20	80	80	80	60
裙子	90	30(90)	90/20(90)	10(90)	90	90	90	90	60(90)
尾状器官	50	60	60	90	90	90	90	90	70

ヴァジュラ

部位		枪破	枪贯	剑切	剑破	剑贯	火	冰	雷	神
头	破坏前	20	70	65	15	65	50	50	90	30
	破坏后	10	40	30	10	30	40	40	90	20
マント		100	100	100	100	100	100	100	100	100
胴体		90	15	60	80	20	30	30	90	20
前足	破坏前	80	80	40	90	95	70	70	90	70
	破坏后	50	50	15	80	85	60	60	90	60
后足		60	40	80	80	25	70	70	90	65
尻尾	破坏前	70	70	20	80	40	30	30	90	20
	破坏后	40	40	10	60	20	30	30	90	20

アマテラス

部位		枪破	枪贯	近切	近碎	近贯	火	冰	雷	神
女神像	破坏前	80（70）	90	20（5）	20（5）	30（10）	90	90	80（70）	90
	破坏后	70	90	10（5）	10（5）	20（10）	90	90	70	90
角	破坏前	40	90	40（35）	35（20）	40	90	90	70	90
	破坏后	40	90	40（30）	20（15）	40（35）	90	90	70	90
腕触手	破坏前	70	90	80	90	45（40）	90	90	60（50）	90
	破坏后	70	90	80（70）	90（80）	40（35）	90	90	60（50）	90
胴体		100（90）	100（90）	100（90）	100（90）	100（90）	100（90）	100（90）	100（90）	100（90）
羽		90	90	90	90	60	90	90	90	90
背骨		30	90	90	90	90	90	90	90	90
两足		40（30）	60（50）	50（40）	70（60）	80（60）	90	90	70	90

ディアウス・ピター

部位		枪破	枪贯	剑切	剑破	剑贯	火	冰	雷	神
头	破坏前		80（90）	80（90）	45（65）	80（90）	80（90）	90	90	90
	破坏后	60	60	10	50	50	90	90	90	50
胴体		80（90）	70（90）	55（75）	50（70）	60（80）	90	90	90	70（90）
肩		80（90）	90	90	80（90）	90	90	90	90	90
マント	破坏前	50（70）	90	90	90	90	90	90	90	50（70）
	破坏后	30	10	90	35	90	90	90	90	30
前足	破坏前	90	90	80（90）	90	25（80）	90	90	90	65（90）
	破坏后	60	60	50	60	15	90	90	90	60
后足		90	40（70）	90	25(50)	90	90	90	90	50（70）
尻尾		80（90）	20（30）	80（90）	90	25（50）	90	90	90	30（50）

ヴィーナス

部位		枪破	枪贯	近切	近碎	近贯	火	冰	雷	神
女体		70（5）	70（5）	20（30）	25（30）	25（30）	60（50）	90	90	75（70）
角		10	90	90	90	95	70	90	90	90
前足		80	80	75	45	75	60	90	90	75
胴体		80	80	85	85	85	70	90	90	90
后足		75	75	60	80	60	60	90	90	75
尻尾		75	75	80	80	80	70	90	90	90
背部ゼリー体	破坏前	45	45	80	80	80	60	90	90	75
	破坏后	80	80	90	90	90	80	90	90	90
	倒地时	10	10	55	55	55	50	90	90	75
右足ゼリー体	破坏前	70	70	80	80	80	60	90	90	75
	破坏后	80	80	90	90	90	80	90	90	90
	倒地时	15	15	40	55	20	60	90	90	75
左足ゼリー体	破坏前	70	70	80	80	80	60	90	90	75
	破坏后	80	80	90	90	90	80	90	90	90
	倒地时	15	15	40	55	20	60	90	90	75
臀部ゼリー体	破坏前	40	10	75	70	80	50	90	90	65
	破坏后	80	80	90	90	90	80	90	90	90
	倒地时	10	5	55	55	55	50	90	90	65

イエン・ツィー

部位		枪破	枪贯	剑切	剑破	剑贯	火	冰	雷	神
头		10	5	90	90	5	20	90	90	90
拳		90	90	25	20	30	50	90	90	90
两腕羽	破坏前	80	80	60	60	60	70	90	90	90
	破坏后	80	80	45	45	45	40	90	90	90
上半身		90	20	15	20	40	40	90	90	90
下半身	破坏前	40	70	55	70	60	60	90	90	90
	破坏后	30	60	55	55	55	60	90	90	90

プリティヴィ・マータ

部位		枪破	枪贯	剑切	剑破	剑贯	火	冰	雷	神
头	破坏前	20（60）	80（90）	65（90）	15（40）	90	40（50）	90	70（90）	60（70）
	破坏后	15	40	30	5	40	20	90	70	40
胴体	破坏前	90	30（40）	70（80）	80（90）	40（60）	30（50）	90	60（90）	40（70）
	破坏后	50	20	50	70	30	20	90	60	30
肩	破坏前	80（90）	30（40）	90	90	80（90）	30（60）	90	70（90）	60（90）
	破坏后	50	5	50	60	50	20	90	70	30
マント		100	100	100	100	100	100	100	100	100
前足		80（90）	80（90）	40（60）	90（95）	95（100）	70	90	90	70（90）
后足		60（80）	40（60）	80（90）	80（90）	25（60）	60（70）	90	90	65（90）
尻尾		70（80）	70（80）	20（40）	80（90）	80（90）	30（60）	90	60（90）	40（70）

ウコンバサラ

部位		枪破	枪贯	剑切	剑破	剑贯	火	冰	雷	神
头	破坏前	80	80	40	40	40	60	50	100	80
	破坏后	60	60	30	30	30	60	50	100	80
タービン	破坏前	50	50	60	60	60	60	50	100	80
	破坏后	30	30	30	30	30	60	50	100	80
腹		80	80	80	80	80	60	50	100	80
两手足		50	50	70	70	70	60	50	100	80
尻尾	破坏前	50	50	70	70	70	60	50	100	80
	破坏后	50	50	50	50	50	60	50	100	80

ウロヴォロス

部位		枪破	枪贯	近切	近碎	近贯	火	冰	雷	神
角	破坏前	90	90	90	15	90	60	60	90	60
	破坏后	90	30	90	15	90	50	50	90	30
复眼	破坏前	90	20	80	80	80	40	40	90	40
	破坏后	90	10	15	80	15	40	40	90	40
胴体		90	90	90	90	90	70	70	90	70
羽		90	90	90	90	90	60	60	90	60
腕触手		70	90	10	35	15	70	70	90	60
两足	破坏前	40 (30)	90 (25)	70 (15)	10	40 (15)	60 (40)	60 (40)	90	40 (30)
	破坏后	20	90 (25)	80 (15)	10	20 (15)	60 (40)	60 (40)	90	40 (25)

ウロヴォロス堕天

部位		枪破	枪贯	近切	近碎	近贯	火	冰	雷	神
角	破坏前	90	90	90	20	90	90	90	90	60
	破坏后	90	30	90	15	90	90	90	90	30
复眼	破坏前	40	25	50	45	40	90	90	90	40
	破坏后	40	15	20	15	10	90	90	90	40
胴体		90	90	90	90	90	90	90	90	70
羽		90	90	90	90	90	90	90	90	60
腕触手		70	85	40 (25)	70	60	90	90	90	60
背骨	破坏前	30	40	90	90	90	90	90	90	30
	破坏后	20	20	90	90	90	90	90	90	15
两足		70 (20)	90 (80)	80 (30)	65 (15)	70 (30)	90	90	90	60 (20)

カバラ・カバラ

部位		枪破	枪贯	剑切	剑破	剑贯	火	冰	雷	神
鼻	破坏前	25	90	90	35	90	75	75	90	75
	破坏后	20	90	60	15	60	75	75	90	75
胴体		90	60	80	90	35	75	75	90	75
牙		70	25	90	90	35	75	75	90	75
ヒレ	破坏前	40	90	35	35	90	75	75	90	75
	破坏后	20	90	20	30	60	75	75	90	75
背ビレ		70	25	90	90	90	75	75	90	75
尾ビレ	破坏前	60	60	35	80	80	75	75	90	75
	破坏后	50	25	20	60	30	75	75	90	75

カリギュラ

部位		枪破	枪贯	近切	近碎	近贯	火	冰	雷	神
头	破坏前	40	40	40	40	40	60	90	60	90
	破坏后	10	10	10	10	10	25	90	25	90
首		75	75	75	75	75	75	90	75	90
右腕	破坏前	50	50	50	50	50	75	90	75	90
	破坏后	45	45	45	45	45	75	90	75	90
左腕	破坏前	50	50	50	50	50	75	90	75	90
破坏后		45	45	45	45	45	75	90	75	90
胴体		75	75	75	75	75	75	90	75	90
ブースター	破坏前	25	25	40	45	20	25	90	25	90
	破坏后	30	20	90	90	90	10	90	10	90
两足		60	60	50	75	75	75	90	75	90
尻尾		75	75	75	75	75	75	90	75	90

ガルム

部位		枪破	枪贯	剑切	剑破	剑贯	火	冰	雷	神
头	破坏前	45	45	50	50	40	80	20	80	80
	破坏后	40	30	10	10	10	80	15	80	80
胴体		70	65	70	70	65	80	50	80	80
胸		45	20	50	65	25	80	25	80	80
前足	破坏前	45	70	75	55	75	80	35	80	80
	破坏后	30	55	60	40	60	80	35	80	80
后足	破坏前	65	70	50	75	75	80	35	80	80
	破坏后	65 (80)	70	40	70	70	80	35	80	80
尻尾		75	75	45	75	70	80	65	80	80

キュウビ

部位		枪破	枪贯	剑切	剑破	剑贯	火	冰	雷	神
头	破坏前	70	50	40	40	40	50	75	75	50
	破坏后	50	40	20	20	20	50	75	75	50
首		75	75	75	75	75	50	75	75	50
胸铠	破坏前	40	40	50	50	50	50	75	75	50
	破坏后	30	30	20	20	20	30	75	75	30
胴体		75	75	75	75	75	50	75	75	50
前足		75	75	75	75	50	50	75	75	50
后足		75	75	40	75	75	50	75	75	50
吸引尻尾	破坏前	50	75	75	40	75	50	75	75	50
	破坏后	40	75	75	30	75	40	75	75	40
放出尻尾		75	75	75	75	75	50	75	75	50

クアドリガ

部位		枪破	枪贯	剑切	剑破	剑贯	火	冰	雷	神
头		90	10	90	5	90	80	30 (10)	60 (40)	30 (10)
上半身	开放前	90	90	90	30	20	80	30 (10)	60 (40)	30 (10)
	开放中	30	30	5	30	20	80	30 (10)	60 (40)	30 (10)
排热器官	破坏前	90	40	30	90	90	80	30 (10)	60 (40)	30 (10)
	破坏后	90	10	30	90	90	80	30 (10)	60 (40)	30 (10)
前足		20 (50)	90	90	90	90	90	50	80	50
后足		90	90	90	90	90	80	70	90	70
前面装甲	破坏前	90	90	90	15	90	90	60 (30)	80 (60)	60 (30)
	破坏后	90	90	20	10	90	90	60 (30)	80 (60)	60 (30)
	开放中	30	30	5	20	90	90	30 (10)	90 (70)	30 (10)
下半身后侧		90	90	90	90	90	90	70	80	70
ミサイルポッド	破坏前	90	10	90	90	35	80	30 (10)	60 (40)	30 (10)
	破坏后	90	10	90	90	35	80	10	40	10

クアドリガ堕天

部位		枪破	枪贯	剑切	剑破	剑贯	火	冰	雷	神
头		90	10	90	10	90	20 (5)	100	90	90
上半身	开放前	90	90	90	30	30	20 (5)	100	90	90
	开放中	30	30	5	30	20	20 (5)	100	90	90
排热器官		90	50	40	90	90	20 (5)	100	90	90
ミサイルポッド		90	10 (70)	90	90	40	30 (5)	100	90	90
前面装甲	破坏前	90	90	90	30	90	40 (20)	100	90	90
	破坏后	90	90	35	20	90	40 (20)	100	90	90
	开放中	30	30	5	20	90	20 (5)	100	90	90
下半身后侧		90	90	90	90	90	50	100	90	90
前足		30 (60)	90	90	90	90	30	100	90	90
后足	破坏前	90	70	90	90	90	35	100	90	90
	破坏后	90	70	90	50	90	35	100	90	90

グボロ・グボロ

部位	枪破	枪贯	剑切	剑破	剑贯	火	冰	雷	神
炮塔	10	90	60	10	90	40	90	20	90
牙	70	15	90	90	15	50	90	30	90
胴体	90	15	80	90	20	60	90	40	90
ヒレ	5	90	25	35	90	60	90	40	90
背ビレ	70	5	90	90	90	40	90	20	90
尾ビレ	60	60	20	80	80	50	90	30	90

グボロ・グボロ黄金

部位		枪破	枪贯	近切	近碎	近贯	火	冰	雷	神
炮塔	破坏前	5	5	5	5	5	5	5	5	5
	破坏后	5	90	60	5	90	90	30	90	90
口		5	5	5	5	5	5	5	5	5
ヒレ		5	5	5	5	5	5	5	5	5
背ビレ	破坏前	5	5	5	5	5	5	5	5	5
	破坏后	90	10	80	90	70	90	40	60	90
胴ビレ		5	5	5	5	5	5	5	5	5
胴体		5	5	5	5	5	5	5	5	5

グボロ・グボロ堕天（火）

部位		枪破	枪贯	剑切	剑破	剑贯	火	冰	雷	神
炮塔	破坏前	40	90	60	5	90	90	30	90	90
	破坏后	5	90	60	5	90	90	30	90	90
牙		80	80	70	90	5	90	30	90	90
胴体		90	35	80	90	45	90	40	90	90
背ビレ	破坏前	90	30	80	90	70	90	40	60	90
	破坏后	90	10	80	90	70	90	40	60	90
ヒレ		30	80	90	90	90	90	40	90	90
尾ビレ		80	70	30	90	90	90	50	90	90

グボロ・グボロ堕天（冰）

部位		枪破	枪贯	剑切	剑破	剑贯	火	冰	雷	神
炮塔	破坏前	90	90	50	40	90	40	90	90	90
	破坏后	90	90	40	10	90	40	90	90	90
牙		80	80	70	90	5	40	90	90	90
胴体		90	20	80 (90)	90	45 (90)	40	90	90	90
背ビレ	破坏前	90	40 (80)	80	90	80	40	90	90	90
	破坏后	90	15 (80)	80	90	80	30 (40)	90	90	90
ヒレ		35 (90)	80	80 (90)	90	80 (90)	40	90	90	90
尾ビレ		20	90	90	90	90	40	90	90	90

コンゴウ

部位		枪破	枪贯	剑切	剑破	剑贯	火	冰	雷	神
颜	破坏前	10	60	55	15	40	30	90	20	90
	破坏后	10	10	55	15	40	20	90	10	90
胴体	破坏前	25	30	80	70	40	40	90	20	90
	破坏后	25	30	80	70	15	40	90	20	90
两腕		80	80	80	35	40	60	90	30	90
两足		25	25	90	80	30	60	90	30	90
尻尾		90	90	10	90	90	40	90	30	90

コンゴウ堕天

部位		枪破	枪贯	剑切	剑破	剑贯	火	冰	雷	神
颜	破坏前	10	90	70	90	90	30	90	90	90
	破坏后	10	10	70	90	15	30	90	90	90
胴体		90	90	75	75	75	60	90	90	90
パイプ	破坏前	90	90	80	25	90	30	90	90	90
	破坏后	90	15	80	20	90	30	90	90	90
两腕		90	30	90	90	35	40	90	90	90
两足		90	35	90	35	90	40	90	90	90
尻尾		90	90	10	90	90	30	90	90	90

ハガンコンゴウ

部位		枪破	枪贯	剑切	剑破	剑贯	火	冰	雷	神
颜		90	5	10	10	10	90	90	90	30
胴体		90	90	75	75	75	90	90	90	40
背中	破坏前	40	90	80	80	80	90	90	90	30
	破坏后	10	90	70	70	70	90	90	90	25
羽衣	破坏前	40	30	80	90	35	90	90	90	35
	破坏后	40 (90)	25	55	35	35	90	90	90	30
两腕	破坏前	40	90	80	80	80	90	90	90	35
	破坏后	40	90	30	55	55	90	90	90	35
两足		90	90	65	75	75	90	90	90	30

サリエル

部位		枪破	枪贯	剑切	剑破	剑贯	火	冰	雷	神
头	破坏前	90	90 (10)	10	5	15	60	60	60	90
	破坏后	90	50 (10)	10	5	15	60 (40)	60 (40)	60 (40)	90
胴体		5	5	80 (55)	80 (55)	80 (55)	40	40	40	90
两腕		90	90	90	90	90	70	70	70	90
スカート	破坏前	10 (90)	90	90	30 (90)	90	60 (90)	60 (90)	60 (90)	90
	破坏后	10 (90)	90	90	30 (90)	20 (90)	60 (90)	60 (90)	60 (90)	90
尾状器官		90	90	90	90	90	70	70	70	90
两足	破坏前	90	90	80 (25)	90 (40)	90 (40)	90	90	90	90
	破坏后	90	90	25	40	40	90	90	90	90
	倒地时	5	5	5	5	5	60	60	60	90

サリエル堕天

部位		枪破	枪贯	剑切	剑破	剑贯	火	冰	雷	神
头	破坏前	90	90 (10)	10	5	15	60	60	60	90
	破坏后	90	50 (10)	10	5	15	60 (40)	60 (40)	60 (40)	90
胴体		5	5	80 (55)	80 (55)	80 (55)	40	40	40	90
两腕		90	90	90	90	90	70	70	70	90
スカート	破坏前	10 (90)	90	90	30 (90)	90	60 (90)	60 (90)	60 (90)	90
	破坏后	10 (90)	90	90	30 (90)	20 (90)	60 (90)	60 (90)	60 (90)	90
两足	通常时	90	90	80 (25)	90 (40)	90 (40)	90	90	90	90
	倒地时	10	10	10	10	10	60	60	60	90
尾状器官		90	90	90	90	90	70	70	70	90

アイテール

部位		枪破	枪贯	剑切	剑破	剑贯	火	冰	雷	神
头	破坏前	90	90 (10)	10	5	15	80 (90)	80 (90)	80 (90)	60
	破坏后	90	50 (10)	10	5	15	80 (90)	80 (90)	80 (90)	60
胴体		5	5	80 (55)	80 (55)	80 (55)	80 (90)	80 (90)	80 (90)	40
两腕		90	90	90	90	90	90	90	90	70
两足		90	90	80 (25)	90 (40)	90 (40)	90	90	90	90
スカート	破坏前	10 (90)	90	90	30 (90)	90	90	90	90	60 (90)
	破坏后	10 (90)	90	90	30 (90)	20 (90)	90	90	90	60 (90)
尾状器官	破坏前	90	90	50	60	60	90	90	90	70
	破坏后	90	90	50	60	60	90	90	90	70

シユウ

部位		枪破	枪贯	近切	近碎	近贯	火	冰	雷	神
头		10	5	90	90	10	20	20	90	90
拳		90	90	20	25	30	50	50	90	90
两腕羽	破坏前	80	80	80	80	80	90	90	90	90
	破坏后	80	80	45	45	90	40	40	90	90
上半身		90	20	15	20	40	40	40	90	90
下半身	破坏前	30	90	90	90	90	70	70	90	90
	破坏后	30	90	55	55	55	60	60	90	90

シユウ堕天

部位		枪破	枪贯	近切	近碎	近贯	火	冰	雷	神
头		10	5	90	90	10	20	90	90	90
拳		90	90	20	25	30	50	90	100	90
两腕羽	破坏前	80	80	80	80	80	90	90	100	90
	破坏后	70	70	70	70	70	20	90	100	90
上半身		90	20	15	20	40	40	90	100	90
下半身	破坏前	40	90	90	90	90	80	90	90	90
	破坏后	40	90	80	80	80	25	90	100	90

神机兵・大剑型

部位		枪破	枪贯	剑切	剑破	剑贯	火	冰	雷	神
头	破坏前	60	30	30	30	30	60	60	60	60
	破坏后	30	30	30	30	30	60	60	60	60
胴体		80	80	80	80	80	80	80	80	80
背中	破坏前	30 (60)	60 (80)	30 (80)	30 (80)	30 (80)	60 (80)	60 (80)	60 (80)	60 (80)
	破坏后	30	30	30	30	30	60	60	60	60
右腕		40	40	40	50	30	60	60	60	60
左腕	破坏前	80	80	50	80	80	80	80	80	80
	破坏后	80	80	30	50	50	80	80	80	80
两足		80	80	70	40	80	60	60	60	60
神机		100	100	100	100	100	100	100	100	100

神机兵・长刀型

部位		枪破	枪贯	剑切	剑破	剑贯	火	冰	雷	神
头	破坏前	60	30	30	30	30	60	60	60	60
	破坏后	30	30	30	30	30	60	60	60	60
胴体		80	80	80	80	80	80	80	80	80
背中	破坏前	30(60)	60 (80)	30 (80)	30 (80)	30(80)	60 (80)	60 (80)	60 (80)	60 (80)
	破坏后	30	30	30	30	30	60	60	60	60
右腕		40	40	40	50	30	60	60	60	60
左腕	破坏前	80	80	50	80	80	80	80	80	80
	破坏后	80	80	30	50	50	80	80	80	80
两足		80	80	70	40	80	60	60	60	60
神机		100	100	100	100	100	100	100	100	100

暴走神机兵・大剑型

部位		枪破	枪贯	剑切	剑破	剑贯	火	冰	雷	神
头	破坏前	60	30	30	30	30	60	60	60	60
	破坏后	30	30	30	30	30	60	60	60	60
胴体		80	80	80	80	80	80	80	80	80
背中	破坏前	30 (60)	60 (80)	30 (80)	30 (80)	30 (80)	60 (80)	60 (80)	60 (80)	60 (80)
	破坏后	30	30	30	30	30	60	60	60	60
右腕		40	40	40	50	30	60	60	60	60
左腕	破坏前	80	80	50	80	80	80	80	80	80
	破坏后	80	80	30	50	50	80	80	80	80
两足		80	80	70	40	80	60	60	60	60
神机		100	100	100	100	100	100	100	100	100

暴走神机兵・长刀型

部位		枪破	枪贯	剑切	剑破	剑贯	火	冰	雷	神
头	破坏前	60	30	30	30	30	60	60	60	60
	破坏后	30	30	30	30	30	60	60	60	60
胴体		80	80	80	80	80	80	80	80	80
背中	破坏前	30 (60)	60 (80)	30 (80)	30 (80)	30 (80)	60 (80)	60 (80)	60 (80)	60 (80)
	破坏后	30	30	30	30	30	60	60	60	60
右腕		40	40	40	50	30	60	60	60	60
左腕	破坏前	80	80	50	80	80	80	80	80	80
	破坏后	80	80	30	50	50	80	80	80	80
两足		80	80	70	40	80	60	60	60	60
神机		100	100	100	100	100	100	100	100	100

スサノオ

部位		枪破	枪贯	剑切	剑破	剑贯	火	冰	雷	神
口	破坏前	80	5	90	90	80	90	90	90	40
	破坏后	15	5	90	90	30	90	90	90	40
上半身		80 (40)	40 (10)	90	90	40	90	90	90	40
神机	破坏前	90	90	25	35	45	90	90	90	50
	破坏后	20	90	25	35	45	90	90	90	50
	防御中	90	90	35	45	55	90	90	90	60
	破坏防御中	20	90	25	35	45	90	90	90	50
剑	破坏前	15	30	30	25	30	90	90	90	20
	破坏后	15	15	25	20	30	90	90	90	20
前足		90	90	80	90	40	90	90	90	80
后足		50	90	80	30	90	90	90	90	80
尾		40 (70)	40 (70)	70	70	70	90	90	90	70

スパルタカス

部位		枪破	枪贯	近切	近碎	近贯	火	冰	雷	神
头		45	45	20	20	20	30	90	90	90
首		75	75	75	75	75	75	90	90	90
右腕	破坏前	45	45	70	50	50	55	90	90	90
	破坏后	30	30	50	30	30	30	90	90	90
左腕	破坏前	45	45	70	50	50	55	90	90	90
	破坏后	30	30	50	30	30	30	90	90	90
胴体		75	75	75	75	75	75	90	90	90
背中		90	90	90	90	90	75	90	90	90
两足	破坏前	70	70	50	75	75	55	90	90	90
	破坏后	70 (60)	70 (60)	50 (30)	75 (70)	75 (70)	55 (30)	90	90	90
尻尾		75	75	75	75	75	75	90	90	90

世界を拓く者

部位		枪破	枪贯	剑切	剑破	剑贯	火	冰	雷	神
男体		90	90	90	90	90	90	90	90	90
マント		100	100	100	100	100	100	100	100	100
コア	破坏前	50	50	50	50	50	50	50	50	50
	破坏后	30	30	30	30	30	30	30	30	30
胴体		60	60	60	60	60	60	60	60	60
剑		100	100	100	100	100	100	100	100	100

セクメト

部位		枪破	枪贯	近切	近碎	近贯	火	冰	雷	神
头	破坏前	70	45	80	90	55	100	50	90	90
	破坏后	70	10	80	90	15	100	20	90	90
上半身		80	80	90	90	90	100	60	90	90
两腕羽	破坏前	80	80	80	80	80	100	30	90	90
	破坏后	80	80	80	80	80	100	30	90	90
拳	破坏前	90	90	45	55	90	100	50	90	90
	破坏后	90	90	15	20	30	100	50	90	90
下半身		40	90	90	90	90	100	80 (10)	90	90

零号神机兵

部位		枪破	枪贯	近切	近碎	近贯	火	冰	雷	神
头	破坏前	80	80	50	30	30	50	20	90	90
	破坏后	80	80	20	20	20	50	20	90	90
首		90	90	90	90	90	90	90	90	90
右腕	破坏前	60	20	50	50	40	50	20	90	90
	破坏后	60	20	50	50	40	50	20	90	90
左腕		90	90	70	40	70	90	90	80	60
胸	破坏前	60	60	30	30	30	50	20	90	90
	破坏后	60	60	30	30	30	50	20	90	90
下半身		60	60	80	80	80	80	70	90	90
背中		40	40	70	70	70	70	40	90	90
足		70	70	50	80	80	80	60	90	90

ツクヨミ

部位		枪破	枪贯	剑切	剑破	剑贯	火	冰	雷	神
月轮	破坏前	90	90	55	45	55	90	90	70	80
	破坏前攻击中	70	90	35	25	35	90	90	50	60
	破坏后	80 (75)	90 (85)	40 (30)	30 (25)	40 (30)	90	90	60 (55)	80
	破坏后攻击中	60 (55)	70 (65)	20 (10)	10 (5)	20 (10)	90	90	40 (35)	60
发	破坏前	90	90	65 (70)	70 (80)	65 (70)	90	90	70	85 (90)
	破坏前攻击中	90	90	45 (50)	50 (60)	45 (50)	90	90	50	65 (70)
	破坏后	90	90	60 (55)	65 (60)	60 (55)	90	90	60 (55)	85 (80)
	破坏后攻击中	80 (75)	80 (75)	40 (35)	45 (40)	40 (35)	90	90	40 (35)	65 (60)
头	通常时	90	90	65 (80)	55 (80)	65 (80)	90	90	70 (75)	85 (95)
	攻击中	75 (90)	90	45 (60)	35 (60)	45 (60)	90	90	50 (55)	65 (75)
上半身	通常时	90	90 (80)	85 (90)	85 (90)	85 (90)	90	90	90	90
	攻击中	90	90 (60)	65 (90)	65 (90)	65 (90)	90	90	90	90
腕部装甲	破坏前	70 (80)	80 (90)	70 (80)	55 (80)	70 (80)	90	90	80	85
	破坏前攻击中	50 (60)	60 (70)	50 (60)	35 (60)	50 (60)	90	90	60	65
	破坏后	65	75	65 (60)	50 (45)	65 (60)	90	90	70 (60)	85
	破坏后攻击中	45	55	45 (40)	30 (25)	45 (40)	90	90	50 (40)	65
脚部装甲	通常时	90	90	85 (90)	85 (90)	85 (90)	90	90	90	90
	攻击中	80 (90)	80 (90)	65 (90)	65 (90)	65 (90)	80 (90)	80 (90)	70 (90)	75 (90)

テスカトリポカ

部位		枪破	枪贯	剑切	剑破	剑贯	火	冰	雷	神
头		90	20	90	20	90	20(90)	90	90	20 (5)
兜	破坏前	90	40	90	90	90	90	90	90	50
	破坏后	10	10	90	90	90	90	90	90	20
上半身	开放前	90	90	90	30	30	90	90	90	20 (5)
	开放中	30	30	5	30	20	90	90	90	20 (5)
排热器官		00	90	40	90	90	00	00	00	40 (20)
ミサイルポッド		90	90	90	90	40	90	90	90	40 (20)
前面装甲	破坏前	90	90	90	40	90	90	90	90	40 (20)
	破坏后	90	90	35	25	90	90	90	90	40 (20)
	开放中	30	30	5	20	90	90	90	90	20 (5)
下半身后侧		90	90	90	90	90	90	90	90	50
前足		35 (90)	90	90	90	90	90	90	90	30
后足		90	70	90	90	90	90	90	90	35

デミウルゴス

部位		枪破	枪贯	剑切	剑破	剑贯	火	冰	雷	神
头	破坏前	55	70	35	40	35	30	80	60	30
	破坏后	40	40	20	25 (30)	20	30	80	60	30
首		95	95	85	85	85	60	95	80	60
右前足肉	破坏前	65	50	35	20	40	30	80	60	30
	破坏后	60	60	20	10	25	30	80	60	30
左前足肉	破坏前	65	50	35	20	40	30	80	60	30
	破坏后	60	60	20	10	25	30	80	60	30
胴体		95	95	90	90	95	80	95	90	80
背中		95	95	95	95	95	95	95	95	95
后足肉		65	50	40	40	40	40	80	60	40
足カバー		95	95	85	85	85	60	95	80	60

ニュクス・アルヴァ

部位		枪破	枪贯	近切	近碎	近贯	火	冰	雷	神
天球	破坏前	30	15	100	100	100	25	25	25	25
	破坏后	15	15	100	100	100	25	25	25	25
两腕		65	65	100	100	100	70	70	70	70
胴体		5	5	100	100	100	25	25	25	25
两足	通常时	50	50	100	100	100	50	50	50	50
	倒地时	5	5	100	100	100	15	15	15	15
スカート	破坏前	15	30	100	100	100	25	25	25	25
	破坏后	15	15	100	100	100	25	25	25	25
尻状器官		65	65	100	100	100	70	70	70	70

ハンニバル

部位		枪破	枪贯	近切	近碎	近贯	火	冰	雷	神
头	破坏前	45	45	40	40	40	90	55	55	90
	破坏后	20	20	10	10	10	90	25	25	90
首		75	75	75	75	75	90	75	75	90
右腕		70	70	50	50	50	90	75	75	90
笼手	破坏前	45	90	75	45	75	90	65	65	90
	破坏后	10	65	35	20	40	90	55	55	90
腹		75	75	75	75	75	90	75	75	90
逆鳞	破坏前	25	25	40	45	20	90	25	25	90
	破坏后	90	20	90	90	90	90	20	20	90
两足		70	70	50	75	75	90	75	75	90
尻尾		75	75	75	75	75	90	75	75	90

ハンニバル侵食种

部位		枪破	枪贯	近切	近碎	近贯	火	冰	雷	神
头	破坏前	45	45	40	40	40	90	65	65	65
	破坏后	20	20	10	10	10	90	45	45	45
首		75	75	75	75	75	90	75	75	75
左腕		70	70	50	50	50	90	75	75	75
笼手	破坏前	45	90	75	45	75	90	65	65	65
	破坏后	10	65	35	20	40	90	55	55	55
腹		75	75	75	75	75	90	75	75	75
逆鳞	破坏前	25	25	40	45	20	90	25	25	25
	破坏后	90	20	90	90	90	90	35	35	35
两足		70	70	50	75	75	90	75	75	75
尻尾		75	75	75	75	75	90	75	75	75

ボルグ・カムラン

部位		枪破	枪贯	剑切	剑破	剑贯	火	冰	雷	神
口		80	5	90	90	80	90	30	30	80
上半身		80	40 (10)	90	90	40	90	70	70	90
盾	破坏前	15	90	90	90	90	90	70	70	90
	破坏后	10	90	40	20	40	90	60	60	90
	防御中	30	90	90	90	90	90	70	70	90
	破坏防御中	15	90	40	40	70	90	70	70	90
前足		90	90	80 (90)	90	30 (90)	90	80	80	90
后足		30 (60)	90	80 (90)	30 (90)	90	90	80	80	90
尾	破坏前	90	90	20 (70)	80	90	90	70	70	80
	破坏后	90	10	10 (40)	80	90	90	70	70	80
针		90	90	90	15	90	90	60	60	90

ボルグ・カムラン堕天（火）

部位		枪破	枪贯	剑切	剑破	剑贯	火	冰	雷	神
口		80	5	90	90	80	90	40	70	80
上半身		80	40 (10)	90	90	40	90	40	70	90
盾	破坏前	15	90	90	90	90	90	80	90	90
	破坏后	10	90	40	20	40	90	60	80	90
	防御中	30	90	90	90	90	90	80	90	90
	破坏防御中	15	90	40	40	70	90	80	90	90
前足		90	90	80 (90)	90	30 (90)	90	80	90	90
后足		60	90	80 (90)	30 (90)	90	90	80	90	90
尾	破坏前	90	90	20 (70)	80	90	90	70	80	90
	破坏后	90	90	20 (45)	80	90 (80)	90	70	80	90
针	破坏前	90	90	90	10	90	90	40	70	80
	破坏后	90	10	90	10	90	90	50	70	90

ボルグ・カムラン堕天（雷）

部位		枪破	枪贯	剑切	剑破	剑贯	火	冰	雷	神
上半身		80	40 (10)	90	90	40	40	90	90	80 (60)
口		80	5	90	90	80	40	90	90	60
盾	破坏前	15	90	90	90	90	80	90	90	80
	破坏后	10	90	40	20	40	60	90	90	70
	防御中	30	90	90	90	90	80	90	90	80
	破坏防御中	15 (30)	90	40 (70)	40	70	80 (90)	90	90	80 (90)
前足		90	90	80 (90)	90	40 (90)	80	90	90	90
后足		60	90	80 (90)	40 (90)	90	80	90	90	90
尾	破坏前	90	90	20 (70)	80	90	70	90	90	70
	破坏后	90	90	20 (55)	80	90	70	90	90	70
针	破坏前	90	90	90	10	90	40	90	90	60
	破坏后	90	10	90	10	90	50	90	90	70

マガツキュウビ

部位		枪破	枪贯	剑切	剑破	剑贯	火	冰	雷	神
头	破坏前	70	50	40	40	40	50	75	75	50
	破坏后	50	50	20	20	20	50	75	75	50
首		75	75	75	75	75	50	75	75	50
胸铠	破坏前	40	40	50	50	50	50	75	75	50
	破坏后	30	30	20	20	20	30	75	75	30
胴体		75	75	75	75	75	50	75	75	50
前足		75	75	75	75	50	50	75	75	50
后足		75	75	40	75	75	50	75	75	50
吸引尻尾	破坏前	50	75	75	40	75	50	75	75	50
	破坏后	40	75	75	30	75	40	75	75	40
放出尻尾		75	75	75	75	75	50	75	75	50

マルドゥーク

部位		枪破	枪贯	剑切	剑破	剑贯	火	冰	雷	神
头	破坏前	45	45	50	50	40	80	20	80	80
	破坏后	40	30	30	30	30	80	15	80	80
肩		70	65	70	70	65	80	50	80	80
体		45	25	50	65	25	80	25	80	80
ガントレット	破坏前	45	70	90	55	90	80	35	80	80
	破坏后	30	55	60	40	60	80	35	80	80
后足	破坏前	65	45	40	90	90	80	35	80	80
	破坏后	65	45	40	60	60	80	35	80	80
尻尾		75	75	45	75	70	80	65	80	80

ヤクシャ

部位	枪破	枪贯	剑切	剑破	剑贯	火	冰	雷	神
头	20	20	15	15	15	25 (10)	25 (10)	25 (10)	90
肩铠	65	65	40	40	40	70 (50)	70 (50)	70 (50)	90
腕	70	70	70	70	70	70 (65)	70 (65)	70 (65)	90
胴体	45	45	70	70	70	50 (20)	50 (20)	50 (20)	90
两足	55	55	55	55	55	60 (40)	60 (40)	60 (40)	90

ヤクシャ・ラージャ

部位	枪破	枪贯	剑切	剑破	剑贯	火	冰	雷	神
头	20	20	15	15	15	25 (10)	25 (10)	25 (10)	90
肩铠	65	65	40	40	40	70 (50)	70 (50)	70 (50)	90
腕	70	70	70	70	70	70 (65)	70 (65)	70 (65)	90
刚爪	90	90	50	50	50	90 (60)	90 (60)	90 (60)	90
胴体	45	45	70	70	70	50 (20)	50 (20)	50 (20)	90
两足	55	55	55	55	55	60 (40)	60 (40)	60 (40)	90

ラーヴァナ										
部位		枪破	枪贯	剑切	剑破	剑贯	火	冰	雷	神
头	破坏前	20	40	45	20	70	90	70	80	90
	破坏后	15	30	30	15	60	90	45	60	90
太阳核		40	40	80	80	80	90	70	80	90
キャノン		90	90	90	90	90	90	90	90	90
胴体	破坏前	70	40	80	80	45	90	80	85	90
	破坏后	70	40	70	70	45	90	80	85	90
前足		40	40	65	60	75	90	70	80	90
后足		70	70	60	85	95	90	80	85	90

ルフス・カリギュラ										
部位		枪破	枪贯	剑切	剑破	剑贯	火	冰	雷	神
头	破坏前	40	40	40	40	40	60	90	60	90
	破坏后	10	10	10	10	10	25	90	25	90
首		75	75	75	75	75	75	90	75	90
右腕		50	50	50	50	50	75	90	75	90
左腕	破坏前	50	50	50	50	50	75	90	75	90
	破坏后	45	45	45	45	45	75	90	75	90
腹		75	75	75	75	75	75	90	75	90
ブースター	破坏前	25	25	40	45	20	25	90	25	90
	破坏后	30	20	90	90	90	10	90	10	90
两足		60	60	50	75	75	75	90	75	90
尻尾		75	75	75	75	75	75	90	75	90

血技性能&伤害倍率

注 1. 表中的伤害倍率变化数值里，“>”分隔的数字代表一套连段中每个动作的伤害倍率变化。而括号中的数字是追加伤害，表示单个攻击动作产生的多次判定，或者产生的剑气、冲击波等所造成的伤害。会心 n 倍是指该动作发生会心的时候额外获得的伤害补正。

注 2. 为了方便大家理解理解，一般“命中怪物的弱点部位就会能发生会心”这种说法并没有错，但由于武器有多种属性，荒神的属性耐性也不一样，所以是否发生会心实际上取决于伤害的判定值（可查看前文的“伤害计算”部分）。所以部分血技所描述的“对荒神的弱点有特效”实际上是“发生会心时额外增加伤害”的意思。

注 3. 觉醒行动是让这个血技觉醒率提升的动作，而条件则是影响觉醒率增加速度。

注 4. 招式如果带多段伤害，那么命中的每一段都能获得一次觉醒率经验。

短剑

□攻击：风斩りの阵					
派生等级		Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化		90%>90%>100%>110%>120%(+7%)	90%>90%>100%>110%>120%(+6%×2)	90%>90%>100%>110%>120%(+9%×2)	90%>90%>100%>110%>120%(+12%×2)
效果		—	—	—	—
觉醒行动		□攻击	风斩りの阵Ⅰ	风斩りの阵Ⅱ	风斩りの阵Ⅲ
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	—	—	会心 3 次	会心 3 次

简介

攻击的同时前方会出现真空刃，之后随着进化，真空刃会变大，而且出现的刃数会增加。

□攻击第 5 段：血烟之舞					
派生等级		Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化		72%	77%	79%	82%
效果		OP 回复 3	OP 回复 3	OP 回复 3	OP 回复 3
觉醒行动		□攻击第 5 段	血烟之舞Ⅰ	血烟之舞Ⅱ	血烟之舞Ⅲ
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	—	—	会心 3 次	会心 3 次

简介

□攻击第 5 段之后派生出来的，站立在原地的连续攻击，不停按□键能一直持续下去。随着技能进化威力以及攻击速度会不断上升。

△攻击：ピアシングレイ					
派生等级		Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化		40%>50%>60%>70%>80%(+65%)	40%>50%>60%>70%>80%(+72%)	40%>50%>60%>70%>80%(+40%×2)	40%>50%>60%>70%>80%(+45%×2)
效果		—	—	—	—
觉醒行动		△攻击	ピアシングレイⅠ	ピアシングレイⅡ	ピアシングレイⅢ
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	—	—	会心 3 次	会心 3 次

简介

刀身聚集的能量形成光刃，让攻击范围提升的突刺攻击。随着技能进化，攻击判定次数以及威力会进一步上升。

△攻击第 5 段：ファントムネイル					
派生等级		Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化		240%	280%	320%	360%
效果		—	—	—	—
觉醒行动		△攻击第 5 段	ファントムネイルⅠ	ファントムネイルⅡ	ファントムネイルⅢ
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	—	—	会心 3 次	会心 3 次

简介

带有一定距离突进效果的突刺攻击，随着技能进化，突进的距离和速度会提升。

△攻击第 5 段：キラービースタッブ					
派生等级		Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化		310%	360%	360%(+25%×2)	360%(+50%×2)
效果		—	—	—	—
觉醒行动		△攻击第 5 段	キラービースタッブⅠ	キラービースタッブⅡ	キラービースタッブⅢ
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	—	—	会心 3 次	会心 3 次

简介

出招前后退一个身位，然后用反冲力往前使出高威力的突刺，随着技能进化会威力会提升，判定次数也会增加。

△攻击第 5 段：地狱の螺旋		
派生等级		Ⅳ
倍率变化		200%(+75%×2)
效果		使用时消耗 5HP
觉醒行动		キラービースタッブⅣ
觉醒条件	↑	敌人 down 状态下命中 3 次并会心
	↑↑	敌人麻痹状态下命中 3 次并会心

简介

自身体力 40% 以下时才能使用，同样会后退一个身位然后进行突刺，命中后可以继续按△键连续使出，但与此同时也会消耗自己的体力，不过不会耗到死。

△攻击第 5 段：レイダースタッブ			
派生等级		Ⅲ	Ⅳ
倍率变化		320%	340%
效果		回复 12HP	回复 17HP
觉醒行动		キラービースタッブⅡ	レイダースタッブⅢ
觉醒条件	↑	命中	命中
	↑↑	会心	会心
	↑↑↑	会心 3 次	会心 3 次

简介

同样是后退一个身位然后突刺，但是命中后能够回复 HP，随着升级，回复量会增加。

step 攻击：烈风刃					
派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		□：90%(+7%×2+4%)，△：100%(+30%)	□：90%(+13%×2+7%)，△：100%(+40%+30%)	□：90%(+17%×2+8%+5%)，△：100%(+50%+30%×2)	□：90%(+20%×2+10%+5%)，△：100%(+60%+30%×2)
效果		—	霸体	霸体	霸体
觉醒行动		step 攻击	烈风刃 I	烈风刃 II	烈风刃 III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	—	—	会心 3 次	会心 3 次

简介

step 攻击的同时会发出冲击波，冲击波的形状会根据按键发生变化，□攻击是扇形，而△则是直线冲击波。

空中□攻击第 3 段：フラインゲロータス					
派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		180%	150%(+35%×2)	150%(+30%×3)	160%(+35%×4)
效果		—	—	—	—
觉醒行动		空中□攻击第 3 段	フラインゲロータス I	フラインゲロータス II	フラインゲロータス III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	—	—	会心 3 次	会心 3 次

简介

空中攻击第 3 段横扫之后会借助反冲力往后跃，进可攻退可守的血技，随着升级横扫的时候还会出现剑气。

空中□攻击第 3 段：ダンシングザッパー					
派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		1～3 段 120%	1～3 段 120%，4～5 段 130%	1～3 段 120%，4～5 段 140%，6～10 段 160%	1～3 段 130%，4～5 段 150%，6～10 段 170%
效果		OP 回复 3	OP 回复 3	OP 回复 3	OP 回复 3
觉醒行动		空中□攻击第 3 段	ダンシングザッパー I	ダンシングザッパー II	ダンシングザッパー III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心

简介

空中□攻击第 3 段命中之后能追加多段空中□攻击，追加的攻击会带小幅度的空中位移。随着技能进化不仅会提升威力，追加段数会增加，最高增加 10 段。此外，追加的后续连段会让刀锋颜色发生变化，威力也会依次递增。

空中△攻击：スパイラルメテオ					
派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		150%	105%(+48%×2)	130%(+48%×3)	140%(+45%×4)
效果		—	—	—	—
觉醒行动		空中△攻击	スパイラルメテオ I	スパイラルメテオ II	スパイラルメテオ III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	—	—	会心 3 次	会心 3 次

简介

用能量强化刀锋的滑空攻击。随着技能升级，威力和伤害判定次数会增加。

空中△攻击：アストラルダイヴ		
派生等级		IV
倍率变化		300%（会心时 3 倍）
效果		—
觉醒行动		スパイラルメテオ IV
觉醒条件	↑	会心 3 次

简介

“スパイラルメテオ”系派生而来的血技，先是空中静止蓄力，然后使出强力的滑空攻击。发动消耗时间长，但成功打出会心有极高的回报，拥有短剑顶级的单发威力。

空中△攻击：麒麟驱け					
派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		110%(+10%+55%)	110%(+10%+75%)	110%(+10%+90%)	110%(+10%+103%)
效果		使用时消耗 10ST	使用时消耗 10ST	使用时消耗 7ST	使用时消耗 7ST
觉醒行动		空中△攻击	麒麟驱け I	麒麟驱け II	麒麟驱け III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	—	—	连续会心 3 次	连续会心 3 次

简介

命中敌人的同时会消耗 ST 让命中的地方发生爆炸，同时自己往后跳开（注意这个动作要在空中命中才会生效）。随着等级提升，消耗的 ST 会减少，爆炸的威力会增加。

空中△攻击：神缝い					
派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		190%（会心 1.2 倍）	230%（会心 1.5 倍）	260%（会心 1.65 倍）	290%（会心 1.8 倍）
效果		—	—	—	—
觉醒行动		空中△攻击	神缝い I	神缝い II	神缝い III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	—	—	会心 3 次	会心 3 次

简介

空中△攻击变化成垂直下刺，发生会心会让威力大幅提升。

空中△攻击：ドラゴンフライ					
派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		150%	180%	210%	240%
效果		使用时消耗 5ST	使用时消耗 5ST	使用时消耗 3ST	使用时消耗 3ST
觉醒行动		空中△攻击	ドラゴンフライ I	ドラゴンフライ II	ドラゴンフライ III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	—	—	连续会心 3 次	连续会心 3 次

简介

空中上挑回旋攻击，使用之后就能再使出一套空中□连段或者空中冲刺，因此 ST 耗光之前能无限滞空（但这招本身不能在空中连续使用），进化之后威力提升，同时消耗的 ST 减少。

挑空斩：ライジングファング					
派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		115%(+15%)	130%(+30%)	145%(+15%×3)	160%(+20%×3)
效果		—	—	—	—
觉醒行动		挑空斩	ライジングファング I	ライジングファング II	ライジングファング III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心

简介

凝聚能量让刀锋变大的上挑砍，等级越高，刀刃越大，范围和威力越高。

挑空斩：フェイタルライザー				
派生等级		II	III	IV
倍率变化		250%	250%(+15%×3)	250%(+37%×3)
效果		—	—	—
觉醒行动		ライジングファング I	フェイタルライザー II	フェイタルライザー III
觉醒条件	↑	会心	会心	会心
	↑↑	会心 3 次	会心 3 次	会心 3 次

简介

凝聚能量到刀锋使出高威力的上挑砍，随着升级威力会提升，并且会产生光柱追击敌人。

挑空斩：セカンドサンライズ					
派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		120%>280%（会心时 1.2 倍）	125%>320%（会心时 1.2 倍）	130%>360%（会心时 1.2 倍）	135%>400%（会心时 1.2 倍）
效果		空中使用时 OP 回复 5	空中使用时 OP 回复 5	空中使用时 OP 回复 5	空中使用时 OP 回复 5
觉醒行动		挑空斩	セカンドサンライズ I	セカンドサンライズ II	セカンドサンライズ III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	连续会心 3 次	连续会心 3 次

简介 威力提升，而且攻击之后再按一次 R+□可再使出一次挑空斩，会心加伤害，第二刀的伤害倍率非常高，容易出而且高伤害是这招的优势，不过落地过程有硬直，不能开盾。

长剑

□攻击：胧月					
派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		77%>87%>97%>107%(+42%)	78%>88%>98%>108%(+48%)	80%>90%>100%>110%(+54%)	80%>90%>100%>110%(+60%)
效果		OP 回复量：4>5>8>12	OP 回复量：4>5>8>12	OP 回复量：4>5>8>12	OP 回复量：4>5>8>12
觉醒行动		□攻击	胧月 I	胧月 II	胧月 III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心 3 次	会心 3 次

简介 在普通□攻击的基础上提升威力并且附加霸体的血技。

□攻击：ソニックキャリバー					
派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		65%>75%>85%>95%(+42%)	65%>75%>85%>95%(+48%)	65%>75%>85%>95%(+54%)	65%>75%>85%>95%(+60%)
效果		–	–	–	–
觉醒行动		□攻击	ソニックキャリバー I	ソニックキャリバー II	ソニックキャリバー III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心 3 次	会心 3 次

简介 跟胧月一样会产生剑气，但是剑气能够射出，中距离给敌人造成伤害。

□攻击第 4 段：斩铁					
派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		170%（会心 1.2 倍）	187%（会心 1.2 倍）	210%（会心 1.2 倍）	225%（会心 1.2 倍）
效果		–	–	–	–
觉醒行动		□攻击第 4 段	斩铁 I	斩铁 II	斩铁 III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心 3 次	会心 3 次

简介 凝聚力量到刀锋上让攻击伤害提升，会心伤害更高，进化后威力会进一步提升。

□攻击第 4 段：吸命刃					
派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		150%	167%	180%	195%
效果		回复 5HP	回复 10HP	回复 12HP	回复 15HP
觉醒行动		□攻击第 4 段	吸命刃 I	吸命刃 II	吸命刃 III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心 3 次	会心 3 次

简介 命中后可以恢复 HP，等级越高回复量越高。

△攻击：バリアスライド					
派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		114%>124%>134%>134%	120%>130%>140%>140%	124%>134%>144%>144%	132%>142%>152%>152%
效果		–	霸体	霸体	霸体
觉醒行动		△攻击	バリアスライド I	バリアスライド II	バリアスライド III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心 3 次	会心 3 次

简介 攻击的同时会产生力场能抵消荒神的一些非物理攻击攻击，并且带有霸体，等级越高，力场越坚固。

△攻击第 1 段：ドライブツイスター					
派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		210%	240%	270%	300%
效果		OP 回复 5	OP 回复 5	OP 回复 5	OP 回复 5
觉醒行动		△攻击第 1 段	ドライブツイスター I	ドライブツイスター II	ドライブツイスター III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心 3 次	会心 3 次

简介 前方高速冲刺（距离约 step 的 1.5 倍），敌人进入攻击范围内会自动挥刀攻击，此后可接上连击，没有敌人则不会攻击。等级越高，威力越高。

△攻击：秘剑・升り飞龙		
派生等级		IV
倍率变化		750%（会心 1.2 倍）
效果		–
觉醒行动		ドライブツイスター IV
觉醒条件	↑	连续 5 次会心
	↑↑	连续 10 次会心

简介 输入△键不是攻击而是往前 step，连续按 3 次会进行蓄力，按第四次的时候就会使出威力强大的升龙斩。这个 step 动作没有攻击判定，只有斩击的时候才有，而且途中如果作出跳跃等别的动作就会令蓄力解除。

空中△攻击：ジェノサイドギア					
派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		75%×3	85%×2+80%	85%+92%×2	92%×3
效果		OP 回复 7	OP 回复 7	OP 回复 7	OP 回复 7
觉醒行动		空中△攻击	ジェノサイドギア I	ジェノサイドギア II	ジェノサイドギア III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心 3 次	会心 3 次

简介 静止在空中进行高速的回旋斩击，进化之后在回旋中连接△能增加回旋次数，最多 4 次。

空中△攻击：韦驮天					
派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		第 1 圈：85%，第 2 圈：200%	第 1 圈：95%，第 2 圈：220%	第 1 圈：105%，第 2 圈：260%	第 1 圈：115%，第 2 圈：280%
效果		使用时消耗 10ST	使用时消耗 10ST	使用时消耗 10ST	使用时消耗 10ST
觉醒行动		空中△攻击	韦驮天 I	韦驮天 II	韦驮天 III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心 3 次	会心 3 次

简介 消耗 ST 在空中长距离回旋斩，斩击动作有两圈，其中第二圈伤害更高。

空中△攻击：飞天车			
派生等级		III	IV
倍率变化		133%	148%
效果		OP 回复 5	OP 回复 5
觉醒行动		韦驮天 II	飞天车 III
觉醒条件	↑	会心	会心
	↑↑	会心 3 次	会心 3 次

简介 韦驮天派生技，空中连接△键能使出连续的旋风斩，而且可以用左摇杆控制移动方向。根据等级，回旋斩的次数最高有 4 次。

R+□准备动作：无尽ノ太刀・苍					
派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		–	–	–	–
效果		全接近攻击威力+7%	全接近攻击威力+11%	全接近攻击威力+17%	全接近攻击威力+23%
觉醒行动		□攻击	无尽ノ太刀・苍 I	无尽ノ太刀・苍 II	无尽ノ太刀・苍 III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心3次	会心3次

简介 按下R+○键做出准备动作之后到会出现蓝光，之后的攻击威力会提升，而且只要连段没有断，血技的加成效果就能持续下去。

R+□后的□攻击：落花ノ太刀・红					
派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		300%（会心时1.2倍）	350%（会心时1.35倍）	400%（会心时1.5倍）	450%（会心时1.5倍）
效果		OP回复8	OP回复8	OP回复8	OP回复8
觉醒行动		□攻击	落花ノ太刀・红 I	落花ノ太刀・红 II	落花ノ太刀・红 III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心3次	会心3次

简介 按R+□会做出举刀的准备动作同时开始蓄力，当刀举到出现发光特效时再按一次□键就能劈下，威力巨大而且发生会心还有额外加成，举刀之后如果一直不按任何键，动作就会解除。

R+□后的△攻击：疾风ノ太刀・铁					
派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		115%(12%+10%+36%×2)	120%(12%+10%+36%×3)	125%(12%+10%+36%×4)	130%(12%+10%+42%×2)
效果		OP回复6	OP回复6	OP回复6	OP回复6
觉醒行动		△攻击	疾风ノ太刀・铁 I	疾风ノ太刀・铁 II	疾风ノ太刀・铁 III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心3次	会心3次

简介 按R+□之后再按△攻击，命中敌人之后会连续在敌人身上造成多段伤害，等级越高，威力提升同时伤害段数越多。

刃炮：IE肆式・轰爆					
派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		350%	250%+170%	250%+120%×2	260%+100%×3
效果		使用时OP消耗40	使用时OP消耗40	使用时OP消耗40	使用时OP消耗40
觉醒行动		刃炮	IE肆式・轰爆 I	IE肆式・轰爆 II	IE肆式・轰爆 III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心3次	会心3次

简介 爆炸型的刃炮，升级之后威力会下降，但是判定次数会增加，使得总威力提升了。

刃炮：IE零式・斩		
派生等级		IV
倍率变化		100(+1400%)
效果		使用时OP消耗100
觉醒行动		IE肆式・轰爆 IV
觉醒条件	↑	会心10次

简介 射出一个超浓缩能量球，然后一刀砍破造成巨大的爆炸。任务开始3分钟之后才能使用，而且OP会消耗100。

刃炮：IE伍式・照射				
派生等级		II	III	IV
倍率变化		240%(+100%)	220%(+100%×2)	180%(+100%×3)
效果		使用时OP消耗40	使用时OP消耗40	使用时OP消耗40
觉醒行动		IE肆式・轰爆 I	IE伍式・照射 II	IE伍式・照射 III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心

简介 前方射出镭射光进行远距离攻击，等级越高，伤害判定数越高。

刃炮：IE壹式・连爆					
派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		195%	210%	220%	240%
效果		使用时OP消耗13	使用时OP消耗13	使用时OP消耗13	使用时OP消耗13
觉醒行动		刃炮	IE壹式・连爆 I	IE壹式・连爆 II	IE壹式・连爆 III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心

简介 射程、威力和OP消耗较低，但是能连续发射的刃炮，等级越高，爆炸的威力越高。

刃炮：IE贰式・速射				
派生等级		II	III	IV
倍率变化		53%×3	58%×3	63%×3
效果		使用时OP消耗12	使用时OP消耗12	使用时OP消耗12
觉醒行动		IE壹式・连爆 I	IE贰式・速射 II	IE贰式・速射 III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	会心5次	会心5次

简介 威力和OP消耗较低，呈弹丸状3连射的刃炮，进化之后威力会上升。

大剑

□攻击：ライオットスイング					
派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		116%>126%>136%	122%>132%>142%	128%>138%>148%	134%>144%>154%
效果		霸体	霸体	霸体	霸体
觉醒行动		□攻击	ライオットスイング I	ライオットスイング II	ライオットスイング III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心3次	会心3次

简介 在普通□攻击的基础上提升威力并且附加霸体的血技。

□攻击：クラックヴェーブ					
派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		110%>120%>130%(+3%×2+2%)	110%>120%>130%(+6%×2+3%)	110%>120%>130%(+7%×2+3%+2%)	110%>120%>130%(+9%×2+4%+5%)
效果		–	–	–	–
觉醒行动		□攻击	クラックヴェーブ I	クラックヴェーブ II	クラックヴェーブ III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心3次	会心3次

简介 挥刀的时候会往前方扇形射出多个冲击波，能够抵消部分荒神的非物理攻击，进化之后冲击波数量增加。



△攻击：弁庆杀し					
派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		95%>125%>135%（会心时 1.3 倍）	95%>125%>135%（会心时 1.35 倍）	110%>140%>150%（会心时 1.4 倍）	115%>145%>155%（会心时 1.5 倍）
效果		–	–	–	–
觉醒行动		△攻击	弁庆杀し I	弁庆杀し II	弁庆杀し III
觉醒条件	↑	命中	命中	会心	会心
	↑↑	会心	会心	–	–

简介

在原有动作的基础上增强威力，会心威力还会进一步提升。

△攻击第 3 段：一刀刚断					
派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		220%	242%	263%	285%
效果		霸体	霸体	霸体	霸体
觉醒行动		△攻击第 3 段	一刀刚断 I	一刀刚断 II	一刀刚断 III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心 3 次	会心 3 次

简介

△攻击第 3 段会变回《GE》初代的跳砍动作，威力高而且带有霸体。

step 攻击：スラッシュレイド					
派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		□：125%；△：135%（会心时 1.2 倍）	□：137%；△：147%（会心时 1.3 倍）	□：150%；△：160%（会心时 1.4 倍）	□：160%；△：170%（会心时 1.5 倍）
效果		OP 回复 12	OP 回复 14	OP 回复 16	OP 回复 20
觉醒行动		step 攻击	スラッシュレイド I	スラッシュレイド II	スラッシュレイド III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心 3 次	会心 3 次

简介

在 step 攻击的原有基础上追加会心加伤以及回复 OP 量增加的效果，等级越高，威力和 OP 回复量越高

空中△攻击：烈风走地り					
派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		110%(+60%)	110%(+60%+20%)	115%(+70%+20%×2)	115(+80%+20%×3)
效果		–	–	–	–
觉醒行动		空中△攻击	烈风走地り I	烈风走地り II	烈风走地り III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心 3 次	会心 3 次

简介

空中△纵劈下来的时候会射出蓝色的垂直冲击波进行直线上的中距离攻击，等级越高，冲击波判定次数越多

空中△攻击：脑天破坏斩り					
派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		240%	280%	320%	360%
效果		–	–	–	–
觉醒行动		空中△攻击	脑天破坏斩り I	脑天破坏斩り II	脑天破坏斩り III
觉醒条件	↑	命中	命中	会心	会心
	↑↑	会心	会心	会心 3 次	会心 3 次

简介

静止在空中蓄力然后全力劈下，因为预备动作较长，需要一定的预判能力，但是伤害回报很高。

蓄力攻击：CC・ブレイカー					
派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		450%	490%	500%	520%
效果		–	–	攻击的部位防御属性 60 以上时算 59	攻击的部位防御属性 60 以上时算 59
觉醒行动		蓄力攻击	CC・ブレイカー I	CC・ブレイカー II	CC・ブレイカー III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心 3 次	会心 3 次

简介

静止在空中蓄力然后全力劈下，因为预备动作较长，需要一定的预判能力，但是伤害回报很高。

蓄力攻击：CC・ブーステッド				
派生等级		II	III	IV
倍率变化		580%（会心时 1.2 倍）	650%（会心时 1.2 倍）	720%（会心时 1.2 倍）
效果		–	霸体	霸体
觉醒行动		CC・ブレイカー I	CC・ブーステッド II	CC・ブーステッド III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心
	↑↑↑	会心 3 次	会心 5 次	会心 5 次

简介

增加 2 段蓄力攻击，威力超高而且会心加伤害，进化之后蓄力过程还有霸体。

蓄力攻击：CC・ジ・エンド		
派生等级		IV
倍率变化		1550%（会心 1.5 倍）
效果		霸体
觉醒行动		CC・ブーステッド IV
觉醒条件	↑	会心 5 次

简介

CC・ブーステッド派生的终极血技，只能在 LV3 爆烈状态下才能使用，但是蓄力时间很长而且 ST 消耗更剧烈，完成一次蓄力差不多要 100ST。

蓄力攻击：CC・デストラクト					
派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		420%(+40%)	420%(+60%+20%)	430%(+40%+20%+40%+30%+30%)	430%(+80%+20%+35%×4)
效果		–	–	–	–
觉醒行动		蓄力攻击	CC・デストラクト I	CC・デストラクト II	CC・デストラクト III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心 5 次	会心 5 次

简介

宣传视频中出现的华丽血技，凝聚的能量敲到地面上，并且在地上产生无数针刺，进化之后还会出现光柱乃至爆炸效果。

蓄力攻击：CC・ディバイダー			
派生等级		III	IV
倍率变化		120%(200%+50%×3)	120%(250%+50%×3)
效果		–	–
觉醒行动		CC・デストラクト II	CC・ディバイダー III
觉醒条件	↑	命中	命中
	↑↑	会心	会心
	↑↑↑	会心 3 次	会心 3 次

简介

蓄力斩的动作会变成从下蓄力往上砍，斩击的同时会放出剑气进行远距离攻击，有 4 段伤害，随着进化威力会提升。

蓄力攻击：CC・チェイサー					
派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		450%	490%	520%	560%
效果		–	–	霸体	霸体
觉醒行动		蓄力攻击	CC・チェイサー I	CC・チェイサー II	CC・チェイサー III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心 3 次	会心 3 次

简介

蓄力完之后会使出长距离高速突进，突进过程中按下□键就能使出蓄力斩，缺点是难以攻击贴近身边的敌人，随着血技进化还会带上弱霸体。

防御斩：ブルータルアッパー					
派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		150%	175%	200%	225%
效果		使用时消耗 20ST／霸体	使用时消耗 20ST／霸体	使用时消耗 15ST／霸体	使用时消耗 15ST／霸体
觉醒行动		防御斩	ブルータルアッパー I	ブルータルアッパー II	ブルータルアッパー III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心

简介

令防御斩动作带有霸体，随着血技进化，消耗的 ST 会减少，最高级的霸体几乎所有攻击都能撑住。

防御斩：レイジカウンター					
派生等级		Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化		420%	480%	540%	600%
效果		—	—	—	—
觉醒行动		防御斩	レイジカウンターⅠ	レイジカウンターⅡ	レイジカウンターⅢ
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	—	会心3次	会心3次	会心3次

简介 发动防御斩的时候如果盾牌受到攻击会使出强烈的反击，真正意义上的盾反。

防御斩：ラストリベンジャー		
派生等级		Ⅳ
倍率变化		900%（会心时1.2倍）
效果		防御判定时间缩短／攻击的部位防御属性60以上时算59
觉醒行动		レイジカウンターⅣ
觉醒条件	↑	命中5次
	↑↑	会心5次
	↑↑↑	—

简介 防御斩动作的防御判定时间大幅缩短，但成功挡下攻击会使出超高威力的反击，不仅对弱点特效而且能无视坚硬的部位，达人级玩家的专属血技。

喷射锤

□or△攻击：デモンスラッグ					
派生等级		Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化		□：138%>148%>158%，△：138%>158%>168%	□：146%>156%>166%，△：146%>166%>176%	□：154%>164%>174%，△：154%>174%>184%	□：162%>172%>182%，△：162%>182%>192%
效果		命中回复8ST	命中回复8ST	命中回复12ST	命中回复12ST
觉醒行动		□or△攻击	デモンスラッグⅠ	デモンスラッグⅡ	デモンスラッグⅢ
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	—	—	会心3次	会心3次

简介 普通攻击的基础上增强威力，并且附带ST回复效果。

□or△攻击：エンジェルビート			
派生等级		Ⅲ	Ⅳ
倍率变化		□：146%>156%>166，△：146%>166%>176%	□：154%>164%>174%，△：154%>174%>184%
效果		命中回复8ST/OP回复量：8>10>13	命中回复8ST/OP回复量：10>12>15
觉醒行动		デモンスラッグⅡ	エンジェルビートⅢ
觉醒条件	↑	命中	命中
	↑↑	会心	会心
	↑↑↑	会心3次	会心3次

简介 デモンスラッグ系的派生，同时附带回复ST和额外回复OP的效果。

□攻击第3段：龙脉起こし					
派生等级		Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化		140%(+45%)	145%(+37%×2)	150%(+35%×3)	155%(+30%×4)
效果		—	—	—	—
觉醒行动		□攻击第3段	龙脉起こしⅠ	龙脉起こしⅡ	龙脉起こしⅢ
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	—	—	会心3次	会心3次

简介 叩打地面并产生光柱攻击，进化之后攻击力上升而且光柱增加，范围更大。

□攻击第3段：奥义・龙卷杀法		
派生等级		Ⅳ
倍率变化		第1阶段回旋：15%；第2～3阶段回旋：30%；第4阶段回旋：50%；2阶段终结技 100% 3阶段终结技 500% 4阶段终结技 1600%（会心1.5倍）
效果		如果终结技挥空会直接死亡
觉醒行动		龙脉起こしⅣ
觉醒条件	↑	命中10次
	↑↑	会心10次

简介 连按□键会挥着锤子不断回旋敲打，按△键会使出终结技，回旋圈数越多，血技的威力会发生巨大的提升，而且会心伤害提升，但是代价是挥空会导致玩家死亡。

△攻击第3段：神颚碎					
派生等级		Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化		380%（会心1.2倍）	425%（会心1.2倍）	470%（会心1.5倍）	520%（会心1.5倍）
效果		—	—	—	—
觉醒行动		△攻击第3段	神颚碎Ⅰ	神颚碎Ⅱ	神颚碎Ⅲ
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	—	—	会心3次	会心3次

简介 凝聚巨大的力量使出上挥攻击，对弱点有特效。

step攻击：アクセルスマッシュ					
派生等级		Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化		□：130%，△：140%	□：140%，△：150%	□：152%，△：162%（会心1.1倍）	□：165%，△：175%（会心1.2倍）
效果		弱霸体	弱霸体	霸体	霸体
觉醒行动		step□攻击	アクセルスマッシュⅠ	アクセルスマッシュⅡ	アクセルスマッシュⅢ
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	—	—	会心3次	会心3次

简介 延长step攻击的距离，增加威力并且带有霸体，进化之后霸体更加坚挺。

空中□攻击：连碎独乐					
派生等级		Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化		120%	130%	140%	150%
效果		—	—	—	—
觉醒行动		空中□攻击	连碎独乐Ⅰ	连碎独乐Ⅱ	连碎独乐Ⅲ
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	—	—	会心3次	会心3次

简介 增加空中□攻击的次数，等级越高次数和威力越多，最高可使出4次□攻击。

空中△攻击：ガイアプレッシャー					
派生等级		Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化		120%(+30%)	120%(+25%×2)	120%(+30%×3)	120%(+38%×3)
效果		—	—	—	—
觉醒行动		空中△攻击	ガイアプレッシャーⅠ	ガイアプレッシャーⅡ	ガイアプレッシャーⅢ
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	—	—	会心3次	会心3次

简介 叩打地面同时产生土柱对一定距离外的敌人造成伤害，等级越高，威力越高，土柱数量越多。

全部喷射动作：ブレイズハート					
派生等级		Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化		喷射□：137%，喷射△：147%，喷射R+□：350%	喷射□：144%，喷射△：154%，喷射R+□：370%	喷射□：152%，喷射△：162%，喷射R+□：390%	喷射□：160%，喷射△：170%，喷射R+□：410%
效果		使用时喷射□消耗10，其他消耗15ST	使用时喷射□消耗10，其他消耗15ST	使用时喷射□消耗8，其他消耗12ST	使用时喷射□消耗8，其他消耗12ST
觉醒行动		喷射□攻击	ブレイズハートⅠ	ブレイズハートⅡ	ブレイズハートⅢ
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	—	—	会心3次	会心3次

简介 喷射状态下的攻击威力增加，进化之后能降低喷射攻击的ST消耗。

全部喷射动作：アイアンハート

派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		喷射□：135%，喷射△：142%，喷射R+□：340%	喷射□：138%，喷射△：145%，喷射R+□：350%	喷射□：141%，喷射△：150%，喷射R+□：360%	喷射□：144%，喷射△：155%，喷射R+□：370%
效果		使用时喷射□消耗10，其他消耗15ST	使用时喷射□消耗10，其他消耗15ST	使用时喷射□消耗10，其他消耗15ST	使用时喷射□消耗10，其他消耗15ST
觉醒行动		喷射乱舞	アイアンハートI	アイアンハートII	アイアンハートIII
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心3次	会心3次

简介 喷射状态的攻击威力增加，并且带有霸体，等级越高，霸体越坚挺。

喷射乱舞：テンダライザー

派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		139%	1495	159%	169%
效果		使用时消耗10ST	使用时消耗10ST	使用时消耗10ST/攻击速度上升	使用时消耗10ST/攻击速度上升
觉醒行动		喷射乱舞	テンダライザーI	テンダライザーII	テンダライザーIII
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心3次	会心3次

简介 提高喷射状态□攻击的威力和攻击速度。

喷射乱舞：绝命乱れ打ち

派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		120%（会心1.3倍）	120%（会心1.35倍）	130%（会心1.45倍）	133%（会心1.55倍）
效果		使用时消耗10ST	使用时消耗10ST	使用时消耗10ST	使用时消耗10ST
觉醒行动		喷射乱舞	绝命乱れ打ちI	绝命乱れ打ちII	绝命乱れ打ちIII
觉醒条件	↑	命中	命中	会心	会心
	↑↑	会心	会心	会心3次	会心3次

简介 提高喷射状态□攻击的威力，并且对弱点有特效。

喷射冲刺：ハードチェイサー

派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		180%（会心1.1倍）	220%（会心1.1倍）	265%（会心1.1倍）	310%（会心1.1倍）
效果		使用时消耗15ST/霸体	使用时消耗15ST/霸体	使用时消耗15ST/霸体	使用时消耗15ST/霸体
觉醒行动		喷射冲刺	ハードチェイサーI	ハードチェイサーII	ハードチェイサーIII
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心3次	会心3次

简介 喷射突进的同时会附带霸体，等级越高，霸体越坚挺。

喷射冲刺：ネズミハナビ

派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		175%	210%	245%	280%
效果		使用时消耗12ST/霸体	使用时消耗12ST/霸体	使用时消耗10ST/霸体	使用时消耗10ST/霸体
觉醒行动		喷射冲刺	ネズミハナビI	ネズミハナビII	ネズミハナビIII
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心3次	会心3次

简介 喷射突进攻击的距离和ST消耗量一并降低，等级越高，ST消耗越低。

喷射冲击：终ノ一击

派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		370%	410%	440%	470%
效果		使用时消费15ST	使用时消费15ST	使用时消费15ST/攻击的部位防御属性60以上时算59	使用时消费15ST/攻击的部位防御属性60以上时算59
觉醒行动		喷射冲击	终ノ一击I	终ノ一击II	终ノ一击III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心3次	会心3次

简介 凝聚能量的全力一击，能够无视荒神坚硬的部位给予伤害。

喷射冲击：神杀

派生等级		IV
倍率变化		700%（会心时1.2倍）
效果		使用时消耗全部ST
觉醒行动		终ノ一击IV
觉醒条件	↑	命中10次
	↑↑	会心10次

简介 突破喷射锤极限的最高威力敲击，发动后也会消耗掉全部ST，留下极大的破绽。

喷射冲击：プロミネンス

派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		360%（会心时1.15倍）	395%360%（会心时1.15倍）	435%360%（会心时1.25倍）	460%360%（会心时1.25倍）
效果		使用时消费15ST	使用时消费15ST	使用时消费15ST	使用时消费15ST
觉醒行动		喷射冲击	プロミネンスI	プロミネンスII	プロミネンスIII
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心3次	会心3次

简介 附加对敌人弱点有特效的效果。

蓄力枪

□攻击：暴风圈·甲

派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		□：80%	□：85%	□：90%，△：125%	□：95%，△：135%
效果		OP回复2/使用消耗3ST	OP回复2/使用消耗3ST	OP回复2，终结技回复8/使用消耗3ST	OP回复2，终结技回复8/使用消耗3ST
觉醒行动		□攻击	暴风圈·甲I	暴风圈·甲II	暴风圈·甲III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心3次	会心3次

简介 普通攻击变成消耗ST的斩击，能无限连，连击的时候输入△键可以使出终结技。

□攻击：暴风圈·乙

派生等级		II	III	IV
倍率变化		□：80%	□：83%，△：110%	□：85%，△：125%
效果		OP回复4/使用消耗3ST	OP回复6，终结技回复12/使用消耗3ST	OP回复7，终结技回复15/使用消耗3ST
觉醒行动		暴风圈·甲I	暴风圈·乙II	暴风圈·乙III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心3次

简介 暴风圈·甲的派生血技，使用时同样会消耗ST但是OP回复量会增加。

△攻击：ガトリングスパイク

派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		100%>100%>120%>137%(+3%×2)	100%>100%>110%>145%(+6%×2)	100%>100%>110%>120%(+9%×2)	100%>100%>110%>120%(+12%×2)
效果		–	–	–	–
觉醒行动		△攻击	ガトリングスパイクI	ガトリングスパイクII	ガトリングスパイクIII
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心3次	会心3次

简介 突刺的同时产生残影造成多段伤害，进化之后枪影会增大，威力提升。

△攻击：ペインスティンガー

派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		95%>95%>105%>115%（会心1.3倍）	95%>95%>105%>115%（会心1.35倍）	100%>100%>110%>120%（会心1.4倍）	105%>105%>115%>125%（会心1.5倍）
效果		–	–	–	–
觉醒行动		△攻击	ペインスティンガーI	ペインスティンガーII	ペインスティンガーIII
觉醒条件	↑	命中	命中	会心	会心
	↑↑	会心	会心	会心3次	会心3次

简介 对弱点有特效的突刺攻击。

△攻击第4段：残光のテスタメント

派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		140%(+72%+10%)	140%(+72%×2+10%)	150%(+72%×3+10%)	150%(+72%×4+10%)
效果		–	–	–	–
觉醒行动		△攻击第4段	残光のテスタメントI	残光のテスタメントII	残光のテスタメントIII
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心3次	会心3次

简介 将枪尖积蓄的能量刺进荒神体内并引发爆炸造成伤害，等级越高，伤害判定次数越多。

△攻击第4段：穿ツ苍ノ荆

派生等级		IV
倍率变化		200%(85%×3+42%+10%)
效果		–
觉醒行动		残光のテスタメントIV
觉醒条件	↑	命中10次
	↑↑	会心10次

简介 跟残光のテスタメント一样将能量刺进敌人体内引发爆炸，只能是爆烈状态下才能使用，限制条件多但是威力可观。

△攻击第4段：疾风突き・缩地

派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		195%	230%	275%	320%
效果		–	–	–	–
觉醒行动		△攻击第4段	疾风突き・缩地I	疾风突き・缩地II	疾风突き・缩地III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心3次	会心3次

简介 长距离突刺前进攻击，可以轻松实现一击脱离。

空中□攻击：スカイフィッシュ

派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		150%>125%	170%>135%	195%>145%	220%>155%
效果		–	–	–	–
觉醒行动		空中□攻击	スカイフィッシュI	スカイフィッシュII	スカイフィッシュIII
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心3次	会心3次

简介 空中突进接挥枪攻击，升级之后会出现力场，抵挡荒神的非物理攻击。

空中□攻击：ドラゴントゥース

派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		60%>70%(+35%)	60%>70%(+50%)	60%>70%(+32%×2)	60%>70%(+40%×2)
效果		–	–	–	–
觉醒行动		空中□攻击	ドラゴントゥースI	ドラゴントゥースII	ドラゴントゥースIII
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心3次	会心3次

简介 积蓄的能量产生巨大的剑气射出，进化之后射出的剑气数量会增加。

空中□攻击：フロートサイクロン

派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		100%>110%(+5%×2)	100%>110%>115%(+8%×2)	100%>110%>115%>120%(+11%×2)	100%>110%>115%>120%>125%(+11%×2)
效果		–	第3段命中OP回复3	第3、4段命中OP回复3	第3、4段命中OP回复3、第5段回复4
觉醒行动		空中□攻击	フロートサイクロンI	フロートサイクロンII	フロートサイクロンIII
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心5次	会心10次

简介 空中产生剑气攻击荒神，等级I只有两段攻击，但最高级有5段。

空中△攻击：ヘイル倒地

派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		140%	140%(+25%×2)	160%(+25%×2+12%)	160%(+30%×2+15%+6%)
效果		–	–	–	–
觉醒行动		空中△攻击	ヘイル倒地I	ヘイル倒地II	ヘイル倒地III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心3次	会心3次

简介 提升滑空攻击的威力，II之后会生成剑气枪，对敌人造成多段伤害。

空中△攻击：スカイフォール

派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		135%(+100%)	145%(+140%)	155%(+190%)	165%(+100%)
效果		–	–	–	–
觉醒行动		空中△攻击	スカイフォールI	スカイフォールII	スカイフォールIII
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心3次	会心3次

简介 从空中将神机刺入地面，产生范围冲击波，下降过程和冲击波各一次伤害判定，进化之后冲击波范围会扩大。

蓄力攻击：クリムゾングライド

派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		240%	260%	260%(+35%×3)	280%(+55%×4)
效果		使用时消耗10ST	使用时消耗10ST	使用时消耗10ST	使用时消耗10ST
觉醒行动		蓄力攻击	クリムゾングライドI	クリムゾングライドII	クリムゾングライドIII
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心3次	会心5次

简介 增强蓄力攻击的威力以及追加额外的伤害。

蓄力攻击：エヴォリューション

派生等级		IV
倍率变化		1段：20%，2段：110%，3段：770%(会心1.3倍)
效果		使用时消耗10ST
觉醒行动		クリムゾングライドIV
觉醒条件	↑	命中10次
	↑↑	会心10次

简介 攻击后突进速度会加速，最后会放出红色的能量缠绕枪身高速突进，命中时的速度会影响到威力。命中荒神能直接贯通过去，并造成多段伤害。

蓄力攻击：ドルフィングライド

派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		230%(+10%+30%)	245%(+10%+40%)	260%(+10%+50%)	280%(+10%+60%)
效果		OP回复12	OP回复12	OP回复13	OP回复14
觉醒行动		蓄力攻击	ドルフィングライドI	ドルフィングライドII	ドルフィングライドIII
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心3次	会心3次

简介 增强蓄力攻击的威力，命中敌人后会急速后跳回避。

蓄力攻击：チャージドライバー

派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		270%(会心1.1倍)	290%(会心1.1倍)	270%(+50%×2/会心1.1倍)	280%(+100%×2/会心1.1倍)
效果		–	–	–	–
觉醒行动		蓄力攻击	チャージドライバーI	チャージドライバーII	チャージドライバーIII
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	会心	会心	会心	会心
	↑↑↑	–	–	会心3次	会心3次

简介 将所有能量聚集到枪上就这样刺出，没有突刺效果，但是威力可观，对弱点有特效，进化之后会追加多段伤害。

全技能效果参数一览

技能名称	效果	抵消技能
B アイテム效果↑	Burst 状态下道具的效果提升 25%	–
B アイテム效果持续↑	Burst 状态下道具的效果持续时间延长 25%	–
B アイテム速度↑	Burst 状态下道具使用速度提升 50%	–
B オラクル吸收量↑	Burst 状态下攻击吸收的 OP 增加 25%	–
B オラクル自动回复↑	Burst 状态下 OP 回复量增加 25%	–
B ガードスタミナ减半	Burst 状态下防御成功消耗的 ST 减半	–
B ガード被ダメ减少	Burst 状态下圆盾和中盾防御成功时受到的伤害降低 6%	–
B 回复アイテム速度↑	Burst 状态下回复道具使用速度提高 25%	–
B 回复弹消费量↓	Burst 状态下发射回复弹消耗的 OP 降低 30%	–
B 觉悟	Burst 状态下只要防御成功，就算受到超过剩余体力以上的伤害，体力也会剩下 1	–
B 接近攻击体力吸收	Burst 状态下近战 1hit 回复 2HP	–
B 接近攻击力↑	Burst 状态下近战武器攻击力提高 15%	–
B 接近攻击力大幅↑	Burst 状态下近战武器攻击力提高 35%	–
B 接近攻击力↓	Burst 状态下近战武器攻击力降低 25%	–
B 空气	Burst 状态下仇恨值增加速度降低 50%	–
B 空中接近攻击力↑	Burst 状态下空中的近战攻击力增加 25%	–
B コンボマスター	Burst 状态下连段第 2 击伤害加 2%，第 3 击增加 3%，第 4 击加 4%，第 5 击及以后加 5%	–
B 铳攻击力↑	Burst 状态下枪械攻击力增加 25%	–
B 铳攻击力↓	Burst 状态下枪械攻击力减少 25%	–
B 异常状态耐性	Burst 状态下陷入异常状态的概率降低 60%	–
B 异常状态付于↑	Burst 状态下攻击的异常状态值增加 75%	–
B スタミナ自动回复↑	Burst 状态下 ST 回复量增加 25%	–
B 综合攻击力↑	Burst 状态下全属性攻击力增加 15%	–
B 存在感	Burst 状态下仇恨值增加速度 2 倍	–
B 体力自动回复	Burst 状态下 HP 能自动回复	–
B 超消音	发动 Burst 时在消音状态下更不容易被荒神察觉到	–
B 敌体力视觉化	Burst 状态下地图表示荒神的图标会反映出荒神的体力状态，闪烁越快表示荒神体力越少	–
B 敌注目率↑	Burst 状态下受到荒神攻击能让仇恨值下降 20%	–
B 被ダメージ大幅增加	Burst 状态下受到的伤害增加 20%	–
B 被ダメージ减少	Burst 状态下受到的伤害减少 10%	–
B 被ダメージ增加	Burst 状态下受到的伤害增加 10%	–
B ブラッドアーツ强化	Burst 状态下血技的威力上升 15%	–
B ふんばり	Burst 状态下体力只要在 51 以上，受到多高的伤害体力至少都会剩下 1	–
B 捕食时获得弹数↑	Burst 状态下捕食获得的荒神子弹数加 1	–
B ユーバーセンス	Burst 状态下，地图的图标会以 4 中颜色变化显示荒神的状态	–
B リンクエイド强化	Burst 状态下救援同伴的时候自身消耗的体力减少，但是送给队友的体力增加	–
アイテム效果↑	道具的效果提升 25%	アイテム效果↓
アイテム效果持续↑	道具的效果持续时间提升 25%	アイテム效果持续↓
アイテム效果持续↓	道具的效果持续时间缩短 25%	アイテム效果持续↑
アイテム效果↓	道具的效果降低 25%	アイテム效果↑
アイテム使用速度↑	道具使用速度加快 25%	アイテム使用速度↓
アイテム使用速度↓	道具使用速度减慢 25%	アイテム使用速度↑
煽り效果	荒神活性化概率提高 25%	愈し效果
恶食	捕食获得素材时，入手几率在 7% 以下的东西再下降 1%	グルメ
アクロバットチーム	我方 NPC 的回避距离延长 10%	–
アスリート	ST 消耗降低 25%	运动不足
息切れ	ST 耗光后的喘气时间延长 25%	整息
愈し效果	荒神活性化状态发生几率降低 25%	煽り效果
ヴェノム小	近战武器附加 20 点毒的异常状态值	–
ヴェノム中	近战武器附加 30 点毒的异常状态值	–
ヴェノム大	近战武器附加 40 点毒的异常状态值	–
ヴェノム耐性	陷入毒、猛毒状态概率下降 50%	–
ヴェノム倍加	毒、猛毒状态维持时间延长 2 倍	ヴェノム无效
ヴェノム无效	毒、猛毒状态无效	ヴェノム倍加
运动不足	ST 消耗量增加 35%	アスリート
远虑	打倒荒神后捕食获得的素材减少 1 个	欲张り
おおげさ	受到任何攻击都会被吹飞，但 BURST 状态下不受此影响	–
オートエイム	开镜之后准星会自动对准荒神	–
オートガード	圆盾专用技能，可以使用防御的状态下受到荒神攻击会自动防御	–
オラクル↑小	OP 上限 +10	オラクル↓小
オラクル↑中	OP 上限 +20	オラクル↓中
オラクル↑大	OP 上限 +30	オラクル↓大
オラクル吸收量↑	攻击获得的 OP 量增加 25%	オラクル吸收量↓
オラクル吸收量↓	攻击获得的 OP 量降低 25%	オラクル吸收量↑
オラクル↓小	OP 上限 –10	オラクル↑小
オラクル↓中	OP 上限 –20	オラクル↑中
オラクル↓大	OP 上限 –30	オラクル↑大
隐密集团	我方 NPC 行动声音降低，不容易被敌人发现	–
ガード速度↑	开盾速度提升到 2 倍	ガード速度↓
ガード速度↓	开盾速度减慢 25%	ガード速度↑
ガード范围扩大	防御的有效方向变成 360°	ガード范围缩小
ガード范围缩小	防御的有效方向缩小至前方扇形 90%	ガード范围扩大
ガード被ダメージ减少	圆盾和中盾防御成功时受到的伤害降低 6%	ガード被ダメージ增加
ガード被ダメージ增加	圆盾和中盾防御成功时受到的伤害增加 6%，塔盾增加 7%	ガード被ダメージ减少

技能名称	效果	抵消技能
觉悟	无论剩下多少 HP，只要防御成功 HP 至少都会剩下 1	–
神攻击力↑	神属性攻击力上升 10%	神攻击力↓
神攻击力↓	神属性攻击力下降 10%	神攻击力↑
雷攻击力↑	雷属性攻击力上升 10%	雷攻击力↓
雷攻击力↓	雷属性攻击力下降 10%	雷攻击力↑
雷被ダメージ减少	受到的雷属性伤害减少 15%	雷被ダメージ增加
雷被ダメージ增加	受到的雷属性伤害增加 15%	雷被ダメージ减少
神被ダメージ减少	受到的神属性伤害减少 15%	神被ダメージ增加
神被ダメージ增加	受到的神属性伤害增加 15%	神被ダメージ减少
カリスマ	我方 NPC 受到的伤害降低 20%	ヘタレ
贯通攻击力↑	贯通属性的攻击力增加 10%	贯通攻击力↓
贯通攻击力↓	贯通属性的攻击力下降 10%	贯通攻击力↑
救命回复量↑	救援对象获得的 HP 增加 50%	救命回复量↓
救命回复量↓	救援对象获得的 HP 减少 50%	救命回复量↑
救命对象バースト化	被救援的同伴会发动神机解放	–
器用	枪、剑模式间切换的速度加快 35%	不器用
近战攻击 ST 消费↓	格近战武器特定的攻击动作消耗 ST 量降低 25%	–
接近攻击速度↓	近战武器攻击速度降低 15%	接近攻击速度↓解除
接近攻击速度↓解除	抵消掉“接近攻击速度↓”的效果	接近攻击速度↓
接近特殊攻击威力↑	各近战武器某些特定动作伤害增加 15%	–
空气	仇恨值增加速度降低 50%	存在感
空中ジャンプ	二段跳，但是 BURST 状态下不会变成三段跳	–
驱除技术	对讨伐对象以外的荒神有 2 倍攻击力	–
グルメ	捕食获得的素材里，出现几率 7% 或以下的素材几率加 1%	恶食
剑の达人	攻击效果如果是会心的话，伤害再增加 1.5 倍，但如果只有小效果的话，伤害再减 50%	–
冰攻击力↑	冰属性攻击力增加 10%	冰攻击力↓
冰攻击力↓	冰属性攻击力减少 10%	冰攻击力↑
冰被ダメージ减少	受到的冰属性伤害减少 10%	冰被ダメージ增加
冰被ダメージ增加	受到的冰属性伤害增加 10%	冰被ダメージ减少
コンボマスター	连段第 2 击伤害加 2%，第 3 击增加 3%，第 4 击加 4%，第 5 击及以后加 5%	–
自己牺牲	救援同伴的时候传给对方的体力增加 80%	–
JGOP 回复	紧急防御成功的话回复 OP30 点	–
JGST 回复	紧急防御成功的话回复 ST30 点	–
ジャミング耐性	陷入干扰状态的概率降低 50%	–
ジャミング倍加	干扰状态的持续时间延长到 2 倍	ジャミング无效
ジャミング无效	不会陷入干扰状态	ジャミング倍加
铳形态时ロックオン	枪形态也能像剑形态那样锁定敌人，但是不能开瞄准镜	–
铳特殊行动沮害无效	各种枪身的特殊动作受到攻击也不会被打断	–
铳特殊行动速度↑	枪形态的特殊动作行动加快	–
消音	行动的时候发生的声音降低，不容易被敌人察觉	骚音
异常状态攻击↑	攻击给予荒神的异常状态值增加 25%	异常状态攻击↓
异常状态攻击↓	攻击给予荒神的异常状态值降低 25%	异常状态攻击↑
素人	场地内回收道具的时候，换金道具获得几率降低 3%	目利き
亲爱	自己陷入战斗不能的时候，异性同伴会进入 BURST 状态，但是不会因此获得荒神子弹	–
神医	救援同伴所需时间缩短 50%	–
スタミナ↑小	ST 上限增加 10	スタミナ↓小
スタミナ↑中	ST 上限增加 20	スタミナ↓中
スタミナ↑大	ST 上限增加 30	スタミナ↓大
スタミナ自动回复量↑	ST 自动回复量增加 20%	スタミナ自动回复量↓
スタミナ自动回复量↓	ST 自动回复量降低 20%	スタミナ自动回复量↑
スタミナ↓小	ST 上限降低 10	スタミナ↑小
スタミナ↓中	ST 上限降低 20	スタミナ↑中
スタミナ↓大	ST 上限降低 30	スタミナ↑大
スタン耐性	陷入眩晕状态概率降低 50%	–
スタン倍加	眩晕状态维持时间延长 2 倍	スタン无效
スタン无效	不会陷入眩晕状态	スタン倍加
ステップ距离↑	step 距离加长 25%	–
ステップマスター	step 消耗 ST 减少 25%	–
整息	耗光 ST 喘气时间缩短 50%	息切れ
生存本能	体力 50 以下的时候攻击力提升 15%	–
生存本能全开	体力 25 以下时攻击力提升 30%	–
切断攻击力↑	切断属性攻击力增加 10%	切断攻击力↓
切断攻击力↓	切断属性攻击力减少 10%	切断攻击力↑
节约	枪形态消耗的 OP 降低 25%	浪费
全员换金获得率↑	同行的全员获得“目利き”的效果，而且可以跟“目利き”重叠	–
全员レア追加报酬率↑	同行的全员获得“大吉”的效果，而且可以跟“大吉”重叠	–
全力攻击	普通攻击会消耗 ST，但是攻击力上升 25%	–
骚音	行动产生的声音会更容易让敌人察觉	消音
综合攻击力↑	攻击力增加 5%	综合攻击力↓
综合攻击力↓	攻击力降低 5%	综合攻击力↑
综合被ダメージ减少	受到全部属性的伤害降低 10%	综合被ダメージ增加
综合被ダメージ增加	受到全部属性的伤害增加 10%	综合被ダメージ减少
存在感	仇恨值增加量 2 倍	空气
大吉	任务结束获得报酬的时候，获得率 7% 以下的东西几率全部提升 1%	大凶

技能名称	效果	抵消技能
大凶	任务结束获得报酬的时候，获得率 7% 以下的东西几率全部降低 1%	大吉
体力↑大	体力上限加 10	体力↓大
体力↑中	体力上限加 20	体力↓中
体力↑小	体力上限加 30	体力↓小
体力↓小	体力上限降低 10	体力↑小
体力↓中	体力上限降低 20	体力↑中
体力↓大	体力上限降低 30	体力↑大
弹受け渡しバースト化	将荒神子弹传送给队友的时候，自己也会进入 BURST 状态	–
溜め动作速度 UP	任何蓄力动作消耗时间缩短 30%	–
弹丸マスター	子弹中属于“弹丸”的模组威力提升 10%	–
血の活性（铳身）小	BB 弹觉醒率上升量增加 10%	–
血の活性（铳身）大	BB 弹觉醒率上升量增加 15%	–
血の活性（刀身）小	血技觉醒率上升量增加 10%	–
血の活性（刀身）大	血技觉醒率上升量增加 15%	–
敌体力视觉化	地图表示荒神的图标会反映出荒神的体力状态，闪烁越快表示荒神体力越少	–
トリガーハッピー	枪射击的时候消耗 OP 量减少，取而代之的是消耗 ST	–
钝足	移动速度减慢	钝足解除
钝足解除	抵消“钝足”效果	钝足
ノックバック距离↑	受到攻击被吹飞的距离延长 50%	ノックバック距离↓
ノックバック距离↓	受到攻击被吹飞的距离缩短 50%	ノックバック距离↑
バースト时间↑	BURST 时间延长 25%	バースト时间↓
バースト时间↓	BURST 时间缩短 25%	バースト时间↑
ハイドアタック	攻击没有进入战斗状态的荒神有 3 倍伤害	–
バイロマスター	放射模组的弹头威力增加 10%	–
破碎攻击力↑	破碎属性攻击力增加 10%	破碎攻击力↓
破碎攻击力↓	破碎属性攻击力降低 10%	破碎攻击力↑
火攻击力↑	火属性攻击力增加 10%	火攻击力↓
火攻击力↓	火属性攻击力降低 10%	火攻击力↑
火ダメージ减少	受到的火属性伤害降低 10%	火ダメージ增加
火ダメージ增加	受到的火属性伤害增加 10%	火ダメージ减少
封神小	攻击武器附带封神异常状态值 20 点	–
封神中	攻击武器附带封神异常状态值 30 点	–
封神大	攻击武器附带封神异常状态值 40 点	–

技能名称	效果	抵消技能
不器用	枪、剑模式间切换速度减慢 25%	器用
复仇への愤怒	同行的同伴战斗不能的时候发动 BURST 状态，但不会得到荒神子弹	–
物理被ダメージ减少	受到的物理攻击伤害降低 15%	物理被ダメージ增加
物理被ダメージ增加	受到的物理攻击伤害增加 15%	物理被ダメージ减少
ふんばり	体力只要在 51 以上，受到多重的伤害至少还会剩下 1	–
ヘタレ	我方 NPC 受到的伤害增加 20%	カリスマ
奉仕の心	救援的时候分给同伴的 HP 增加 50%	保身
ホーミング不能	子弹的诱导效果无效，但是将荒神子弹传送给队友的话不受影响	–
ホールド小	攻击武器附带麻痹异常状态值 20 点	–
ホールド中	攻击武器附带麻痹异常状态值 30 点	–
ホールド大	攻击武器附带麻痹异常状态值 40 点	–
捕食吸收量↑	捕食行动吸收的 OP 值两倍	捕食吸收量↓
捕食吸收量↓	捕食行动获得的 OP 量降低 20%	捕食吸收量↑
捕食时体力恢复	捕食成功的时候能回复 10HP	–
捕食弹丸效果↑	荒神子弹威力增加 25%	–
保身	救援同伴的时候给予对方的 HP 减少 50%	奉仕の心
ボムマスター	爆发系的弹头威力增加 10%	–
无我の境地	ST 不足 25 的时候攻击力增加 20%	–
名医	救援时间加快 25%	ヤブ
目利き	场地上回收素材的时候，获得换全素材的几率上升 3%	素人
ヤブ	救援所要花费的时间延长 25%	名医
友情	自己陷入战斗不能的时候，同性别的同伴会进入 BURST 状态，但是不会因此获得荒神子弹	–
ユーバーセンス	地图的图标会以 4 中颜色变化显示荒神的状态	–
欲張り	打倒荒神之后捕食获得的素材增加 1 个	远虑
乱战时攻击力↑	跟两只或以上的荒神交战时，攻击力上升 15%	–
乱战时被ダメージ减少	跟两只或以上的荒神交战时，受到的伤害降低 25%	–
リーク耐性	陷入泄漏、严重泄漏状态的概率降低 50%	–
リーク倍加	泄漏、严重泄漏状态维持时间 2 倍	リーク无效
リーク无效	泄漏、严重泄漏状态无效	リーク倍加
レアモノの女神	同行的全部同伴能获得グルメ技能的效果，并且可以跟グルメ效果叠加	–
レーザーマスター	镭射弹头的威力增加 10%	–
浪费	枪形态消耗的 OP 增加 25%	节约

奖杯攻略

奖杯总数	23	铜杯	4	银杯	12	金杯	6	白金	1

白金难度	2/10
白金所需时间	30 小时左右
在线或联机奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

ゴッドイ-タ-（白金）
取得条件：获得其他所有奖杯。

神机适合者（银杯）
取得条件：获得其他所有奖杯。
奖杯说明：剧情“适合试验”之后获得。

初めての胜利（银杯）
取得条件：首次完成任务。
奖杯说明：除了开始的“基础训练”任务之外，完成任意任务即可。

血の觉醒（银杯）
取得条件：觉醒血之力，推进剧情可获得。
奖杯说明：剧情“血の觉醒”之后获得。

蛊惑の妖妇（银杯）
取得条件：击败感应种荒神イエン・ツィー
奖杯说明：完成任务“キラー・プリンセス”即可。

追悼（银杯）
取得条件：剧情奖杯

悲しみを乗り越えて（金杯）
取得条件：剧情击破感应种荒神マルドゥーク
奖杯说明：触发剧情“仇讨”之后获得。

交错する意志（银杯）
取得条件：剧情奖杯

迫る终焉（银杯）
取得条件：剧情奖杯

螺旋の树（金杯）
取得条件：剧情奖杯

亚空の圣母（银杯）
取得条件：击败感应种荒神ニュクス・アルヴァ
奖杯说明：完成任务“气纷らな皇女”即可。

狂宴の祈祷师（银杯）
取得条件：击败感应种荒神カバラ・カバラ
奖杯说明：完成任务“踊跃欢喜”即可。

人々のゆりかご（金杯）
取得条件：击败キュウビ
奖杯说明：通关后的剧情奖杯，要触发“キュウビ击破”的剧情。

轰雷の龙斗士（银杯）
取得条件：击败感应种荒神スパルタカス
奖杯说明：完成任务“ザ・スカルフェイス”即可。

祸ヨリ来タリシ者（金杯）
取得条件：击败マガツキュウビ
奖杯说明：完成任务“原初的荒神”即可，可以认为是本作最难的奖杯。

极めし一击（金杯）
取得条件：将任意路线的血技升满然后装备上。
奖杯说明：可参照系统部分的“快速刷血技的方法”。

神机开放（铜杯）
取得条件：用捕食活体荒神的方法发动神机解放。

命を共に（铜杯）
取得条件：用连结救援把同伴救活。

想いをのせて（铜杯）
取得条件：把荒神子弹传送给同伴发动神机解放。

された力（铜杯）
取得条件：获得同伴给予的荒神子弹。

一人前の神机使い（银杯）
取得条件：10 个任务获得 SSS 评价。

スゴ腕の神机使い（银杯）
取得条件：20 个任务获得 SSS 评价。

达人级の神机使い（金杯）
取得条件：50 个任务获得 SSS 评价。
奖杯说明：仅普通任务 R1 ~ R4 就有超过 50 个任务，如果 R8 还没解锁，用高级武器回来碾压低级任务就能轻松解决。

文 ツクヨミユニット&ネコミミ ┌(┌＾o＾)┐



最终幻想X-2.5 永远的代价

BOY'S SIDE

1

泰达抱着膝盖，在黑暗之中似梦非醒。脑海中央突然组合出鲜明的动态画面，他不知道这是自己眼球捕捉到的光景，亦或是早就存在于记忆中了。

那是一个脊背宽阔的长发男子和偎依在他身旁的纤瘦女性——泰达的双亲，如今皆已不在了。从父亲消失的那一天起，郁郁寡欢的母亲一直备受寂寞的煎熬，不久便离世。相比父亲，自己对于母亲竟是如此微不足道，首次知晓这一事实的刺痛感又在泰达的胸中苏醒。

下一个瞬间，泰达被包围在蜂拥的观众人堆里。他自信帅气地向软语莺声的女粉丝投以微笑。内心的伤痛怎样才能治愈？这瞬间闪过的严肃疑问，立即被湮没在众星拱月的舒适空气里，消失得无影无踪。

巨大的怪物袭击了他的城市——萨那鲁刚多，自己却没有惊慌失措地奔逃，仿佛有一个声音在对他的说："没关系，它只是来呼唤你的。"不久后，泰达就游过斯皮拉的海洋，来到陆地。初次接触到的这个与故乡截然不同的世界，起先让他非常不适应，但当地人的淳朴善良让笑容重新回到他的脸上。他有了新的朋友，大家一起旅行，一同与魔物战斗。

曾几何时，他坠入情网。双方都清晰地确认了对方的心绪，又不得不面对命中注定的分离。他不臣服于命运，试图与之对抗，最终却未能战胜。

眼前又看到一片雾茫茫的云海——这是他离开斯皮拉那天的记忆。他强行表现出开朗的样子，笑着跑出飞空艇的甲板，跳进云海，胸中如千针所刺般地疼痛。

"尤娜……"这个名字冲击着他的头。

"尤娜，我，回来了！"

视野突然变得明亮起来，渗透着的黑暗与自身划清了界限，泰达感到自己仿佛从黑暗混沌的粘胶里剥离而出。

出发！

鼓足干劲的他驱赶眼前的黑暗，身体逐渐靠近尤娜的世界。很快他就感觉到头上压迫而来的分界感，这一侧和那一侧的分界线就在眼前。光之壁大概是美轮美奂的那个世界的象征，它一闪一灭地仿佛在向他发出邀请。上浮，继续上浮，没有比游泳更让他擅长的事了。

真耀眼……

突破光之壁来到另一侧，展现眼前的是蓝白相互点缀的世界。浓厚的空气从鼻腔沁入肺部，久违的嗅觉体验让他一时臣服在大自然的感官刺激下。大海原从眼前一直延伸到遥不可及的地平线，正在他倾倒于这宏大的蓝色液态原野时，脚下却感到某个巨大物体的蠢动。他知道脚下就是刚才包裹他的无边黑暗，它就像一个活物，似乎稍不小心就会被它重新拉回体内。

怎么可能再堕入那片黑暗，我已经回来了。

转头望去，毕塞德岛就在身后。和初次见到时完全一样，岛中央隆起绿色的小丘，稀疏地生长着绿色植物的沙滩在浪花的冲刷下不断藏起又露出。

泰达对着无人的海岸吹响口哨，没有任何回应，这是当然的。可是他的内心却闲适安宁，流入五官的一切情报都表明眼前是真实的现实。周遭的寂静也是他所体验到的，这种感觉简直好极了。

他穿过浅水区游向沙滩，第一个遇到的人会是谁呢？尤娜，你在哪儿？

此时，头顶上方的天空滚过隆隆的机械声，一艘紫色涂装的飞空艇向着自己靠近。泰达正下意识地想逃开，飞空艇就在头顶盘旋着，底部的升降口打开，迫不及待从中跳出来的正是尤娜。借助升降口的斜面作为滑道，她顺势跳进大海。一改泰达所熟悉的召唤士古典服装，这是他第一次见她穿如此鲜亮活泼的少女服饰。一瞬间，他几乎觉得这不是自己所认识的尤娜，但看到向自己飞奔而来的她，那星辰般、只倒映着他的身影的眼眸，瞬间的不协调感顿时消散。独占她的狂喜，直抵泰达从未被触及的内心深处。

"你真是泰达？"尤娜踌躇着、最终又下定决心地发问。

"应该是真的。"

他希望由她自己得出答案。尤娜慢慢退后几步，寻找着正确答案——不对，也许是寻找着眼前这个男子的违和之处。

"是真的吗？"泰达问道。

"嗯……你回来了。"尤娜答。

泰达松了口气："我回来了。"

他一边说着，一边将她拉近、拥抱。如果尤娜不承认自己，那该怎么办？

"我回来了。"他梦呓似的反复说着，紧紧地不放手。随后，他感到尤娜也抱住自己的腰，"欢迎回来。"她不厌其烦地回应。

"喂！"远处一声吆喝，"秀恩爱请挑个没人的地儿好吗？"

瓦卡！

泰达定睛看去，狭窄的岸边不知何时已聚集了大量人群，那是瓦卡、露露、以及其他村民。

"别坏人好事啊！"泰达牵起尤娜的手，向人群走去。从现在开始，等待他的是崭新而快乐的人生——一想到这里，他就欢欣雀跃。

"说起来，尤娜你跟以前不太一样了呢。"

"因为发生了许许多多事情。"尤娜端起架子，老气横秋地答道。无论她经历了什么，最后他们还是得以像现在这样牵着手，微笑同行。

"我要听！"

村民们等候的是短暂离开村子的尤娜，当然，极少数认识泰达的村民也热情地欢迎了他。达特、莱提、波茨、贾休、基帕——都是他熟悉的毕塞德水球队的成员。彼此分享了重逢的喜悦，瓦卡得意地捧出怀里的小婴儿："我儿子，名叫未来。可爱吧？"

"可爱。嗯？孩子他妈是谁？"

"是我，有什么意见么？"身后响起一个颇具挑衅意味的声音，泰达刚一转头，跳入视线的便是一对丰满的女性胸部，是露露。

"露露姐还是这么美啊。"

露露用鼻子轻轻哂笑，从瓦卡手中夺过孩子："早跟你说过不能吹海风。"

"岛上的孩子，终究还是会——"

没等瓦卡讲完，露露就抢白道："说了要等涨潮以后。"

泰达赶紧赔笑着调解。看来就算瓦卡娶到了露露，两人的攻受关系还是没变。

"总之还是恭喜两位……露露姐最终还是从了？跟我之前预料的一样嘛。"

"是啊，这种桥段实在太老套，偶尔觉得不甘心呢。"露露道。

"喂喂，这么说就不太好啦。"瓦卡抗辩道。

"那么你呢？"露露无视丈夫的抗议，看着泰达说，"要在这里住下吗？"

"可以的话，我想住下。"泰达些许不安地答。

"啊，别误会，我当然很欢迎你。"露露环视周围，村民们开始挪动步子。

"总之，先回村子吧。"她盖好婴儿的下巴，加入返村的人群里。对她来说优先级最高的是孩子，这当然是应该的。泰达表示理解的同时，也感到了一种被冷落的寂寥。

"好了，走吧。"瓦卡拍拍泰达肩膀，催促道。

前往村庄的半道，水球队的几个小伙子轮番与泰达交谈，帮他补回了这段时间队里发生的所有事。当达特和基帕自豪地讲述自己球技的提升，泰达也打心眼里为他们高兴。另外，新队员们为了入队，还特意搬到岛上居住，这让泰达尤为感动。促成这一切的契机，似乎都是泰达参加的那一场比赛。

步行约半小时就到达村子了，露露指着村子里最大的帐篷说："今天从傍晚开始应该举办小宴会，由长老们主持，希望你也能露个面，给大家个好印象。想休息的话就使用那个帐篷吧。"

这帐篷本是讨伐队的宿舍，泰达不解地问道："讨伐队的人呢？"

"他们都自由地生活着，现在已经是不需要讨伐队的时代了。啊，另外，尤娜还是在寺院的房子里住，和以前一样。"

"哎哟，这么残忍？"一旁的瓦卡搬着宴会用的柴堆，戏谑着。泰达感到脸颊火烫。

"你这什么意思？"露露冷冷地盯着瓦卡，转头对泰达说，"我的意思是你别去尤娜的住处，谨慎自己的行为，起码在尤娜把你介绍给长老们之前不可过于亲昵。此外，就算介绍了，你的言行也将决定村民对你的看法。自从寺院废弃后，尤娜就是闲居僧侣们的心灵寄托，千万牢记这点。就连尤娜自己，也不是想怎样都可以的。"

"尤娜过得不幸福吗？"

"谁知道呢，你去问本人不是更好么？"

"就算有委屈，尤娜也会藏在心里不说的吧。"

泰达的话让露露服地点点头，她道："据我观察，应该喜忧各半吧。她对当下的状况抱有积极的责任感，但蜗居在村子里又喘不过气，所以才和琉库她们整天飞来飞去。"

"她们做什么呢？"

"这个你总可以去问本人了吧？总之，记得不要给尤娜增添烦恼，明白么？"

"明白。"

露露返回她和瓦卡的帐篷以后，泰达依旧与水球队的成员们交谈着。尤娜就在不远处的寺院前，他能听到她的声音，却不能过去说话。每个村民都想与她交谈，没有一点要结束的意思。当然，她也可以随便编个理由离席，但她不会做这种不近人情的事。尤娜就是这样的人，善良虽是其优点，此刻的泰达却抱怨其这善良来。

"尤娜也一定想与你说话。"瓦卡安慰道，走过去交涉片刻，老人们却无论如何不肯放她走。

"大家似乎都对你怀着戒心呢。"

"怎么会这样？我也是尤娜的保镖啊，而且也做出了成绩。按道理讲，我应该成名，然后备受尊敬才对吧？"

"你还真是脸大啊。"身后传来琉库的非难声。泰达转头看去，那活泼少女穿着大胆而暴露的服装，外露的肌肤皆被太阳烙上漂亮的小麦色，比起记忆中的形象更为精悍。

"呀嚯——好久不见了。"琉库打完招呼，其身后又出现一名表情凛然的女子。露肩的黑色服装包裹着全身，与琉库形成鲜明对比，气质也成熟得多。

"她叫帕茵，近来一直和我们活动。"

帕茵走上前："尤娜一直向我念叨你，念得我都嫌烦了。"她上下打量着他，像在鉴定一件古董。

"两年没见了，你倒完全没变啊。"琉库凑过来，近得几乎鼻子碰鼻子地打量着他。两年……听到这具体的时间，泰达心底沉重起来。他早就觉悟到已经离开大家好一阵子，没想到却有两年之久。琉库的话让他不知道该大笑一场，还是该惆怅一番。失去判断的泰达最终还是笑了："你这家伙不也……"他刚想说琉库也没怎么变，这个少女就花枝招展地扭动身躯，两臂奋力地挤出胸部。在她身后的不远处，泰达看到了尤娜。

"没怎么变啊。"泰达不假思索地脱口而出，他的注意力已经转移到尤娜身上。尤娜的性格是不是也像她的服装品味一样，也发生了变化呢？

"喂，看哪儿呢？现在和你说话的是我。"琉库嘟嘴抱怨着，"感觉上，你和之前不太一样了。"

"你不是刚说我没什么变化吗？"

"我说的是外表。感觉你的内在已经变了个人，以前应该更加二货，更加容易接近的吧。"

"真过分啊。"泰达认真地抗议道，琉库却不以为意。两人互相嘲讽一番，开始聊起这两年间发生的事。

真相运动、水晶猎人、海鸥团……一连串的陌生词汇连续进出，泰达不得不边听边问。看着越说越开心的琉库，泰达不禁妒忌起来："你好像玩得很高兴嘛。"

"咦，怎么你话里好像有刺呢？"

"因为我没有什么能告诉你的有趣经历，稍稍有些不甘心。两年没见了，我却没有任何话要说，我到底做了些什么？"

"这话题打住。"帕茵一语掷出，嘴角却微微露出笑容，似乎是开玩笑。的确，泰达在这两年的经历不是现在能说清道明的。

"不过，你们过得很开心就好。要是因为我不在，大家就整天哭哭啼啼地过日子，我可就压力大了。"泰达打趣道。

琉库蹙眉道："哭倒没哭，不过本姑娘实在很火大啊。怎么个意思，为什么你非离开我们不可？后来知道了事情的原委，也就勉强接受了。"

帕茵插进来道："尤娜对海鸥团的活动乐在其中。但我认为这不完全是真相，尤娜在强迫自己。水晶猎人也好演唱会也罢，我以为这些都是她真心想去做，但最终的目的还是你。为了见到你，还是为了忘掉你，这我就不太清楚了。"

"为了我？"

"嗯。尤娜之所以会离开村子，也是因为看到映着你的水晶球。"

"哈？"

"曾有个名叫修因的男人，他的恋人叫莲。莲是距今千年前的召唤士，同时也是一名人气歌手。这两人之间发生了许多事情，而这个修因与你长相酷似。尤娜大概也以为他就是你，期待着与你重逢，但最后知道是认错了人。"

"尽管如此，我们还是被卷进了千年前的机械大战。"

"千年前……"泰达感到对方的叙述有点无厘头，但斯皮拉的常识与泰达的常识相差甚远，他的疑问欲言又止，因为琉库会继续说下去。

"你肯定觉得很无厘头吧？我也是。不过事情就那样发生了，我们只能被动接受，一定要打破沙锅问到底，可能脑壳想破了都没用。"琉库双手作势掐住自己的脖子，吐舌道。

"巨大兵器维古那冈复活，那是个不好对付的大家伙，不过最终还是结果了它。"帕茵眯起眼睛盯着泰达，"据尤娜说，作为再次拯救斯皮拉的奖励，祈祷之子会让你重返这个世界。"

"换句话说，我能回到这里是因为祈祷之子帮忙？"

"明明多亏了努力的尤娜吧！"琉库大声非难着，过大的声量让周围人们顿时安静下来，寂静宛如湖心的涟漪一般向周围扩散。村民的视线全部集中过来，特别是围着尤娜的老人们的目光，犹如针芒一般刺痛着泰达。

泰达与尤娜对视在一起，尤娜嘴唇微微动着，虽然听不到她在说什么，但是从唇语中他知道她在说："抱歉。一会再找你。"

他很开心，不过还是耸了耸肩膀，表达自己被冷落的小小不满。于是尤娜用唇语反反复复地，规规矩矩地说道："一会见。"她身边的老妇人皱着原本就皱纹满布的脸，来回扫视着二人。泰达担心尤娜被责怪，于是赶紧点头。

可惜，这"一会"实在太漫长了。着实聊了很久后，一位老人提醒尤娜该换衣服了，将她带进寺院。泰达按照露露的吩咐为宴会打下手，但全村出动的工作效率实在太高，准备事项很快完毕，最后只得悻悻地返回琉库等人身边。三人继续聊着，从基马利的近况聊起，又聊到"那以后"的事情，包括新艾本党的结成、青年同盟以及阿尔贝德·玛奇纳派的相关内容。当聊到尤娜演唱会时，泰达越听越觉得焦急。这与他经历过的沉重的死亡追逐不同，是既有生命危险，同时又充满兴趣的冒险故事。

"嗯？心情不好？"

"没啊。"

"你给我认真点听啊！"琉库生着气，扬言要回飞空艇。帕茵让泰达转告尤娜，她们会在几天后回来，泰达含糊其辞地答应了。

矗立在忙碌人群中的孤独感最让人难受，坐立不安的泰达逃进休息帐篷，倒在床上。翻来覆去地与脑海中的杂念战斗着，帐篷顶透下的天光逐渐变暗。宴会将在日落时举行，一定快到时间了吧。泰达抱着枕头，幻想着尤娜一脸愧疚地来迎接他的模样。可是迎接他的却是瓦卡："渔船快回来了，我要去搭个手。这是水球队的义务，你也来吧。"

半路，水球队的成员们商量起到时候在岸边等船时来一场水球比赛，基帕更提出比赛看谁先跑到岸边。看着他挑衅的神色，泰达一口答应下来，不过在向岸边奔跑时，他多少有些心不在焉，尤娜的身影始终无法从脑海中挥去。她会不会正在找我呢？我是不是回去比较好？

"泰达，跑太慢了！"前方一个声音叫道。

泰达感觉自己明明一直在奋力奔跑，但回过神时，在他身后的只有瓦卡了。

"天黑了你们小心点，别摔了！"

"瓦卡先生啊，你快弃权吧！"

"闭嘴！"瓦卡笑着回应，"你们给我等等！"

瓦卡知道自己是追不上这群家伙了，索性曲线救国地放慢速度，想让队员们停下。泰达则顺势逐渐放慢速度，最终停下。

"瓦卡，你真的退役了啊。"

被泰达这样一嘲笑，瓦卡气喘吁吁地点着头，也开始步行了："两年前和你一起参加了卢卡的大赛，那其实是我的退役计划。之前也跟你说过我想退役的事儿吧？那次比赛过后，我就作为教练审视着队伍的成长。那次之后的大会，我们又败得很惨。在品尝过一次胜利的果实后，再次失败的滋味实在不好受。不仅是我，队里的所有人都这么想。于是我加强了训练的正规性，每天沉浸在队伍的培养中。村子里的人也积极分担了我们的工作，让队员们能专心练球。多亏了这样，队伍的水平才越来越高，可以说跟之前相比完全不在一个次元。看着达特和莱提他们，连我都想重新当回选手。可是你看，尤娜去搞了什么海鸥团，满世界转悠；露的肚子也越来越大，于是我就想照看整个村子。说到对球的热情，我并不输给任何人，而且我还年轻，可是……"

瓦卡露出一副"你懂的"的表情，他还是那么优柔寡断。"结果现在每天都被露骂啊。"他红着脸挠头道。

泰达努力思考自己失去的两年时光，不自觉间，瓦卡亲热地搂过他的肩膀。"啊……"泰达微微一惊，瓦卡是这种喜欢亲昵接触的人吗？被瓦卡半拖着，两人穿过瀑布道，走下岛外围的环形路。崖上落下的瀑布洒下雾雨，水溅湿了全身。瓦卡将手放在泰达头发上，来回搔弄着。这家伙的行为太奇怪了吧？

"你干什么啊？"泰达没好气地挥开他的手。

"啊，抱歉，我想确认一下。"瓦卡的表情看起来的确是很诚恳地在道歉。他继续说道："我只是想看看你是不是真的泰达。你不是异界的那种虚幻的东西吧？"

"当然是真的。"

"我想也是。"瓦卡爽朗地笑道。

可是，泰达对"异界的那种东西"显得相当在意。只要集中精神，眼前就会出现死者的样貌，还能与之对

话的地方——异界。他想起第一次前往异界的情景，回忆着母亲，然后就真的看到幻光虫组成的母亲的幻影。现在的自己，有没有可能跟那时的母亲是同一种东西呢？

"说不定我真的是虚幻吧……"

"作为虚幻你也是真实的。"

"什么意思？"

"我没仔细考虑过真人啊虚幻什么的，不过现在已经能够明白，幻光虫会迎合那些去异界参拜的人们，形成他们想见到的样子。其实那些幻象的对话内容，也不过是参拜者自己创作的。幻象只会说参拜者想听的话，想被鼓励的人就会受到鼓励，想被责骂的人就会被责骂。"

浅显易懂的说明，让泰达立即理解了瓦卡的意思。眼前这个亲切但又有点不懂变通的年长朋友，从小坚信的艾本教义背叛了他，即使如此，他还是坚实地生活着。失去心灵的居所也必须得活下去，为了走完余下的人生，他摆脱艾本的教义，重新理解这个世界。这也就是他能说出这番话的真正原因吧。

"这儿是毕塞德，不是异界对吧？这就表示我是个真人。"

2

丰饶的海域是大海赐给村民的恩惠，渔业是毕塞德岛自给自足的一环，所以水产品大部分都在岛内自行消费掉了。赚钱的主要方式是岛上独特的纺织品，而尤娜打倒了辛以后，这儿又作为名人故土备受观光客的青睐，带来一笔丰厚的收入。就算寺院的一部分都被改建成了住宿旅馆，岛上随处可见为旅行者们专门搭建的帐篷。

到达岸边时，天空已变成橘红色，渔船尚未归来。泰达指着栈桥上停留的船问："那艘不是渔船？"瓦卡得意地道："那是以你命名的王牌号。"

练习船欧拉嘉·王牌号，下午与水球队员们聊天时多次听他们谈及。实物比想象中小很多，船头矗立着纪念碑式的装饰物，大概是模仿水球大会冠军奖杯的外形筑造的。只是涂色并非金黄，那廉价的纯黄色多少有点廉价感。

"咱们欧拉嘉队就是靠这艘船变强的。"

毕塞德岛的海域有着广袤的浅滩，水深不足导致高跳动作非常危险。由于缺乏高跳练习，欧拉嘉的队员们大多缺乏垂直方向的机动力。但有了专用练习船后，他们就能航行到足够深的海域练习，战术也有了飞跃性的进化。全世界的顶级强队或弱队，只要有可供参考的战术，他们就可以不再受任何条件限制地引为己用。

"这简直是我们的水球革命。"波茨挺胸骄傲道，泰达在他的胸膛上轻捶一拳，以示嘉奖。

"这原本是艘小型货船，我们拿来改造的。改造费和维护费都靠村里的大伙儿捐资，所以不能辜负他们的期待啊。"

在莱提的号令下，众人做起了赛前准备。各自活动开了筋骨后，瓦卡将众人分成两队，达特、莱提、波茨、贾休、基帕一队，新人拉修、梅思卡、卡拉姆加上瓦卡和泰达一队，在莱提的一声指哨后，练习赛开始了。这是仅可以使用海面上方部分的半水球赛，不管有没有持球，只要全身没入水中就会被判为犯规。泰达在短时间内就犯规了两次，长久的生疏让他对身体的控制多少没那么随心所欲了。

"别介意别介意。"受到的鼓励令他更为消沉，曾经的王牌选手和这种边远地区的业余爱好者，理应自己高对方一筹，到底是泰达退步了，还是欧拉嘉成长了呢？

"维克雷姆Crash！"波茨怪叫一声，踢出的球向着泰达的面门袭来。维克雷姆是不久前欧拉嘉的教练的名字，听说是个非常严厉的人。

未曾谋面的人传授的陌生球技，泰达被打了个正着。他想将内心的难堪以玩笑的方式掩饰过去，遂垂着四肢浮在海面上，装作尸体的样子。

"最后一球，再拿一分赢下比赛吧！"

泰达从漂浮转为正常游泳的姿态，盯着喊话的基帕。基帕强行挤出一个笑容，慌张地补充道："天快黑了嘛，就要看不清球了。"

不久，闪着琳琅照明火焰的渔船终于返航，队员们开始帮着卸货。他们和渔师一道，把木箱里满载的新鲜海鱼分装进小袋子。泰达发现自己无事可做，遂问："我要干什么？"

"今天收成不好。"一个中年渔师说道。他蓄须，身体强壮，皮肤白皙，说完话后就眯起眼睛上下打量着泰达。

"我是泰达，请指教。"

"鄙人布莱亚。"中年渔师说着递给泰达一根三叉渔叉，示意他帮忙搬这个。

泰达接过道："鱼都是靠这家伙补上来的吗？"

"打渔用渔网，这是武器。"

"哦，对，还要跟魔物战斗。"

"能和你聊聊么？"

"嗯？"

不过布莱亚没有继续搭理泰达，转而与瓦卡聊开了。尽管听不清他们在说什么，但从瓦卡的表情大致能知道对话内容。在互相争辩一番应该如何做鱼料理，欧拉嘉的队员们收工回家，海滩上只留下布莱亚和泰达。

月色下的海面十分平静。港湾的沙滩上，一群形似果冻、身体呈现半透明的魔物摇摇摆摆地缓慢移动着，最后消失在树林中。一想到这个世界上还生活着魔物，泰达胸中都会涌起不安。现在的自己是否还能像以前那样战斗呢？或许战斗能力也和水球一样变得生疏了吧。

"他们竟然把球给忘在这儿了。"布莱亚看着脚边的球念叨着。泰达希望能说点什么，对着布莱亚喊了一声"传球"。可布莱亚并没有碰球，而是紧盯着泰达，泰达也不甘示弱地与之对视。

乌黑的长发随风飘动，这个男人乍一看似乎是个中年大叔，但泰达总觉得他应该更年轻，让人产生年长的错觉大概是因为他那胡子的关系。不过他最让人在意的，是那历经沧海桑田、像褪了色的玻璃珠般的蓝色瞳孔。

对方大概注意到泰达对自己眼睛的关注，只淡淡地解释道："这眼睛盯着遥远的地方太久了"。感到他话里有话的泰达静候着下文，可对方随即便一言不发。

等待着对方开口的无聊期间，泰达用脚将球踢到头上，当球从头顶滚落时用右手接住，再快速传到左手，用膝盖垫几下后接着以左右肩膀运球，这一连串熟练的动作对他而言可以说是接近本能的反射动作。等了一会，对方还是没有开口，泰达只好继续找点话题："两年前你还不在这儿吧？"

"是啊，因为我想在大召唤士身边工作。一个月前从贝贝鲁被派遣过来的，现负责一些寺院管理相关的工作。"

谈话中泰达被问及是否知道新艾本党的存在，点头肯定后布莱亚嘲讽地表示新艾本党是没用的胆小鬼。泰达笑了笑，内心拍手叫好。

"布莱亚你觉得青年同盟怎么样？"

"一群愚蠢的家伙。"

"这评价真是辛辣啊，那玛奇纳派呢？"

"我看见了你来到这里时的情景。"

什么？突然间的一句令泰达莫名其妙，他不解地望向布莱亚，原本用头顶着的球也掉落在沙滩上。

"昨天白天，我们收到了尤娜要回来的无线联络通知，众人前往海边等待的时候却看见你从海里出现了，你是怎么会从那种地方出现的？"

泰达静静听完对方的询问，没有马上给出回答，他不知道该如何回答。首先他不希望说出奇怪的话让对方感到厌恶，对方与新艾本党的那些家伙有瓜葛，若回答不谨慎惹出了什么麻烦，还会牵连到尤娜。

布莱亚也不着急追问，而是继续说道："两年前你说自己是从萨那鲁刚多来的，而且不是早已毁灭的遗迹，是繁盛时期的萨那鲁刚多。谁也不相信你所说的话，但是我想去相信。"

"谢谢你。"布莱亚的话让泰达脱口表示感谢，不过布莱亚这人着实有点难缠，他还是继续提出了先前的疑问："当时你又是怎么过来的？我听说你是通过辛而来到这里。"

差不多吧，泰达含糊地回应到，得到肯定后布莱亚问泰达有没有考虑过，如果再接近辛一次，说不定能借助其力量回到故乡。这下泰达更不知道该怎么回答，辛已经被尤娜打倒了，事到如今也不可能再有机会去试。

"我曾经生活过的萨那鲁刚多已经不在了，它只是个被召唤出来的都市，如今已经彻底消失了。"

"可以的话能更详细地告诉我吗？我最近有一种自己心中的那个谜团就快要被解开的兆头。"

"心中谜团？是什么？"泰达好奇。

"这个谜团是什么也许是最大的谜团。""你在耍我吗！""让你产生不愉快的话很抱歉，因为要说起来会牵扯到我复杂的人生……人们总会不自觉地寻找因果关系的答案，其实这只不过是没有实际意义的马后炮行为。"

布莱亚装模做样的态度让泰达有些小不满，他不喜欢这样的对话方式。两人沉默一会后布莱亚留下一句"回去时注意魔物。"后离去。看着他远去的背影，泰达小声地说："对不起"。原以为对方已经听不到了，没想到远处的布莱亚还举起手挥了挥。

刚才的对话泰达之所以会突然不高兴，是因为他觉得布莱亚最后的那句话，似乎连照顾自己的奥隆都一并否定掉了。他们确实都有着错综复杂的人生，要把从这样的人生经历中所学到的重要东西传授给他人，想必是件很麻烦的事情吧。

我最后也会拥有这样复杂的人生吗？泰达躺在码头仰望着星空，云层随风飘来遮住了部分星星，海面上吹起微风，浪花似乎变得比刚才要高了不少。

欧拉嘉的鱼运到后就可以举行庆祝宴会了，那样一来的话，自己更难和尤娜独处了吧。真是的为什么会变成这样，哪个家伙才是阻碍我们在一起的元凶，是不是将这个可恶的BOSS干掉我就能和尤娜一起了……但现实里真有一个可以直接解决的BOSS倒好了。

"咚咚！"

不知从何处突然传来沉闷的撞击声，紧接着又响起了尖锐的金属音。泰达吓得马上跳起来，环顾四周寻找声音的来源。很快他就发现，声音来自被岛民称为机械遗迹。黄颜色的机械散落海边，没有人知道它曾经的用途是什么。在最靠近大海的一个机器上，一只大海鸥像是在寻找什么似的，不断地用嘴去啄金属，泰达听到的就是这个声音。

海鸥……泰达闭上了眼睛。海鸥会让他马上联想到海鸥团，海鸥团是陪伴尤娜度过两年时光的重要伙伴。即使自己不在，尤娜也能开心地努力生活着。和十七岁时那痛苦中勉强展现出的笑脸不同，十九岁的尤娜过着充实的人生，露出与自身年龄相符、发自内心的幸福笑容。在意识到这一点后，泰达竟感到强烈的不安，如果有人问"是不是尤娜在失去了你后，每日以泪洗面你就会满足了？"泰达大概心底深处是不会否定的吧。这种自私的想法让泰达对自己感到厌恶，他躺在码头上翻来覆去，陷入纠结与矛盾之中。

天刚黑不久，美味的烤鱼刚刚做好，却不见尤娜的身影，村里的那些老人也没出现。

“尤娜又在那些阿婆那啊，真是的。”瓦卡用谁也听不到的小声音念叨。他明白那些老人一心期盼着尤娜的归来，这个村子里所有年长的人包括瓦卡自己，都全心全意地为尤娜的成长出过一份力。尤娜作为大召唤士遗留的子嗣，很好地达成了老人的心愿，成为一名优秀的召唤士。尤娜打倒了辛，为世人们迎来了翘首以盼的纳基节，她的活跃甚至还将艾本的谎言暴露于众，使得曾经坚如铁桶的寺院势力土崩瓦解。

虽然如此，但是曾经将艾本作为信仰的老家伙们仍固执地坚持“艾本的教义并不完全错”。如今已是一个非常自由的时代，所以个人有完全的信仰自由。年轻一代比较容易接受新的事物，现在指挥者是鲁吉和巴拉莱这样的年轻人，但老的一辈却对不断改变的世界产生了不安，他们没法适应事物的变化，于是，即使是这个大家都像一家人一样亲密的村子，年轻一辈和老一辈之间也产生了时代的代沟，这一点让瓦卡觉得十分痛心。温柔的尤娜对老者们依旧怀抱感恩之情，但这些老家伙究竟打算让尤娜做什么？瓦卡的心中隐约地感到一丝不安。

3

屋顶上似乎有什么东西。一号排气通道最上层，依偎在一起的男子和女子慌慌张张地分开，他们屏住呼吸，用耳朵仔细听声音的来源。又来了，是什么坚硬的物体在撞击钢板的声音，而且没有规律性。

“到底是什么声音？”库修神情不安地询问。

“是鸟发出来的，听这个声音强度……八成是海鸥吧。”听到巴鲁姆的回答，库修放下心来，她躺下来打算继续休息，但巴鲁姆却站起身，为自己强壮的身体装上皮革制的轻装备。

“为什么你知道是海鸥？”

“能够跑到这个高度的只有鸟和猴子，从声音来判断，大型鸟类这个可能性会比较高，而这附近也只有海鸥比较符合条件。”

原来如此，库修感佩于巴鲁姆冷静精准的判断，不过海鸥为什么要弄出这样的声音呢？那你得去问海鸥才行，巴鲁姆打趣道。

库修是一名天赋优秀的召唤士，从小她的行动范围就受到了当局的限制，基本只认识贝贝鲁保护区和这个小岛两个地方，所以她对世事的无知程度高到惊人，无论听巴鲁姆口中听到什么都会感到新奇佩服。

巴鲁姆是一位想要成为兽芯的护卫官，他三年前与库修相识，得知她的身世后产生了同情心，随着时间的流逝，同情慢慢变成了爱情。连巴鲁姆自己都感到吃惊，他竟然会爱上召唤士，这种事之前想都没有想过。在他的印象中，召唤士是对幻光虫有着强烈感应的异能者，幻光虫说白了就是死者的灵魂，所以巴鲁姆觉得召唤士是和“死”有着联系的不吉者。

可事实并非如此，包括库修在内的所有召唤士都只是普通的人类而已，他们和大家一样拥有着感情，只不过是对当局献上了自己的人生。献上召唤士的家庭可以得到丰厚的经济补贴，库修虽然看上去高贵优雅，但实际也是出身于贫寒家庭，为了让家人过上好日子，她选择舍弃自由。

“我先走了，那些贝德尔一定在下面等得不耐烦了。”

“那个，巴鲁姆，下次可以单独过来吗？”

“为什么，他们在会有什么障碍吗？”

“不，只是希望……能够和你独处。”

“贝德尔不来，那谁来扛你的轿子。”

闻言库修轻笑：“巴鲁姆，我可以自己走啊。”

“话是这么说，可敌人之前放出的毒虫最近正快速繁殖着，要是被咬了出什么事……”

“被那种虫子咬了会很疼吗？”

“那感觉简直可以称之为活地狱哦。”

“地狱的话……我不太喜欢呢。”

库修想起了长辈们对孩子讲故事时所描述的地狱。地狱是背弃神明的人遭到流放的去处，一个充满了各种不愉快和痛苦的地方。若不想感受痛苦的滋味，就要遵从神的指示，死后才能成为异界的花朵

说故事的人是当局忠臣的工作人员，因此她所指的神的指示，就是当局的各种命令。

正当两人交谈之际，窗边的库修似乎发现了什么，直直地盯着海边。随着她的视线望去，码头有一个陌生的男子，他正在从一艘破旧的小船上将一个大布袋搬下来。

是漂流者吗？就算是死里逃生，漂流到这个岛上可算他不走运。巴鲁姆想要吹指笛呼唤贝德尔，但是没有找到合适的时机。

巴鲁姆继续盯着男子的动作。男子打开袋子，里面装着许多圆形的球体，男子拿出一个放在手上。正当巴鲁姆和库修疑问那是什么球时，男子突然望向两人，很明显是发现了他们的视线。

“那难道是……炸弹！？”

巴鲁姆反应迅速地立即抱住库修远离窗边，打算从中央的螺旋楼梯下去，紧接着他们的身后就发生了巨大的爆炸，两人失去了平衡跌倒在楼梯上。巴鲁姆头部遭到了冲击，发出痛苦的呻吟，鼻腔中弥漫火药的味道，昏迷前他一直在想着，醒来后要马上去杀掉那个投掷炸弹的男人。

绝对不会让“异端的魔导士”在这个岛上胡作为非！

4

飞空艇摄尔修斯低速航行着，琉库等人在船中聊着天，突然，众人发现在毕塞德南侧出现了一股低气压，看样子会有一场非同一般的暴风雨要袭来。

“没办法用无线联络毕塞德的人吗？”

“不行，无线联系不上，不仅是毕塞德，其他地方也联络不到。”

“为什么？”

“不知道，因为我还是个孩子，不懂。”辛拉无厘头的回答有时虽然会让人不爽，但是在这里关于机器的问题他都没法解决的话，其他人更没办法了。不过大哥才不会像帕茵那样尊重辛拉，听到这个回答后怒喷少年。

“反正我们也不赶时间不是吗？回毕塞德一趟通知岛民吧，那些家伙都住在帐篷里，风暴来了一定很够呛。”

“岛上的人对应付风暴不是应该很拿手吗？”

“谁知道呢，这次的风暴在雷达上显示可是超级……”说一半，琉库惊呼：“雷达显示消失了！”

“这老机子寿命也到极限了啊。”辛拉一脸事不关己。

“能做新的吗？”

“天知道呢，阿尔贝德虽然对机器很精通，但精通的只是使用方法，实际要弄台新的大概是做不到的。虽然我也不懂为什么会这样。明明即使要与艾本对抗也坚持使用机器，却连张设计图也没有留下，简直就像是对子孙的一种恶作剧，阿尔贝德史上最大的谜团。”

5

为了打发无聊的时间，泰达来到了欧拉嘉·王牌号上探索。这艘搭载着老旧内燃机的船如果只是用于在小岛和练习区域间航行的话，倒还是挺方便的。

甲板靠近船尾的位置有一个舱口，打开向里面看，可以看到内燃机。虽然舱口有梯子可以进入内部，但泰达对内燃机实在没有什么兴趣。

船头的部分是操舵室，操舵室内部比较狭小，排列着操舵轮和用于控制内燃机的按钮和控制杆，一旁似乎还有通讯用的无线联络装置。

在操舵轮的反方向有一个通往下方的楼梯，进入后是一个小房间，和外表老旧的船外身不同，这个房间看上去似乎颇费心思地被保养着，房间内摆放着一张床和沙发，两侧各有一个圆形的小窗户，屋内还和大都会的宿屋一样，悬挂着手织物装饰，一个人住的话着实非常舒适。

“这房间怎么回事啊？”泰达一头栽倒在床上，不过他很快就放弃思考这间小屋的事，因为比起这些，他还有更重要的事情必须考虑，想着想着，泰达闭上了双眼。

突然，一种要摔落的感觉让泰达猛地睁开眼睛撑起上半身。船似乎在上下摇动，从这个感觉来判断波浪似乎相当凶猛。

自己竟然睡着了？到底睡了多久……泰达从房间的小窗子向外望去，星星和月亮都藏身于大片的乌云身后，四周都是海洋，已经完全看不到沙滩了。

“不是和我开玩笑吧！？”泰达慌慌张张起身，结果由于屋子内的空间狭小，泰达起身时撞到了什么东西，头上一阵剧烈的疼痛。

“唔……”虽然一肚子怨气，但现在不是抱怨的时候，再说也没有人可以给自己抱怨，总之先想想办法。泰达慌张地走出房间，出门时又一次撞到了头，发出了“咚”的一声。

捂着肿起的额头，泰达忍痛来到了船的操纵室，一个身穿长袍的人正手握着操舵轮。熟悉的身影让泰达一瞬以为自己在做梦，他开口大声喊出这个朝思暮想的名字。

“尤娜！”

听到呼唤后尤娜转过身来，走到泰达的身边轻抚他红肿的额头，笑了笑：“我要是把晶球盘带来就好了。不痛了，已经不痛了哦。”尤娜抚摸着伤口。温柔的话语似乎带着魔力，刚才的剧痛感觉减轻了不少。

“让你久等了，泰达。”

“好过分啊，我等了那么……”泰达刚说一半，就被尤娜的手指封住了后面的话。

“我可是都等了你整整两年呢。”说完尤娜将手指从泰达的唇上移开，泰达沉默片刻，说出一句对不起。

“没关系。”尤娜说着转过身去，继续抓起操舵轮：“欧拉嘉·王牌号，继续出发！”

这艘船其实还有个别名，被大家称为增加感情的友好号，刚刚上船之前已经打过招呼，这艘船今天晚上借给两人使用了。尤娜神情得意地说着，接着突然想到了什么，有些难为情地移开了视线。泰达一开始傻傻地没有明白，突然想到了操作室那狭小的房间，一下子也通红了脸。

“我们刚刚离开了海湾，接下来继续沿着海岸线前进，前往岛的另一侧好吗？不过风似乎开始变强了……”

“风什么的，根本无所谓。”泰达从尤娜的身后环抱住她，左手握住她抓着操舵轮的手，右手推动操纵杆，脚下船的器械运作声音变得响起来，可以感觉到船正在平稳地加速着。泰达会操纵？尤娜好奇询问。

“那当然，我家本来就是船嘛。”泰达回忆起自己住在老爹船上的日子，也因此他熟记了船的各种操纵方法。

6

手上的炸弹和子弹已经全部耗尽，消灭了数名敌人，分配给自己的任务已经顺利完成。本打算就此撤

退，没想到却遇上了这场大风暴。

其实之前周围环境的种种迹象都预兆着风暴即将袭来，也许是因为自己太过紧张或兴奋了，直到刚才还都没发现。

不断落下的大雨遮挡住了视线，汹涌的波涛让船身摇摇晃晃，随时都有翻船的危险。

"冷静一点，冷静一点。"暗杀者不断地对自己说着。

任务已经很顺利地完成，刚才在排气通道看到的女人应该就是目标之一，自己的炸弹扔的向来很准，祈求老天让她就这么死了。

除了伟大的魔导士和他的女儿召唤妃以外，不该再有其它人拥有召唤之力。

暗杀者任由狂风暴雨洗打他的脸庞。对于这个暗杀者来说，长久纷争的结局他并不在意，他想要的只是召唤妃的认可而已。每当想起对召唤妃宣誓效忠那天，自己所亲吻的那纤细的手所散发出的淡淡香味，他就能够安下心来。

看见暗杀者的举动突然静止了下来，巴鲁姆从海面伺机接近，他看清了暗杀者的容貌，那是一名年轻的少年。

年纪这么小就成为暗杀者，是被魔导士洗脑了呢，还是被召唤妃的美色迷住了，不管怎么样，即使是小孩子也不能手下留情。

当少年暗杀者发现巴鲁姆时已经晚了一步，身手矫健的巴鲁姆一把抓住少年的黑发，用膝盖对着其腹部狠劲一击，少年顿时倒在船上，痛苦地呕吐着。巴鲁姆拔出了佩刀，给了少年致命的一击。

闪耀的幻光虫伴随着少年微弱的呻吟出现在空中，巴鲁姆没有停顿，继续搜索起船上的东西。炸弹之类的武器看样子已经都用完了，不过这艘小船倒还有使用价值。本打算先召集一下附近的同伴，但这种天气下狼烟和口哨都行不通……巴鲁姆只好先作罢，他望向岛屿的高台，在内心默念起来。

战神露琪拉，请用您的慈爱和那对翅膀保佑我们吧……

这里是岛屿中部的战争局南方支部，派遣来的部队大多数人都集中在了祭奠大厅，大厅内的空气十分凝重，还有人们哽咽哭泣的声音。安里……不，本名应该是博朗的召唤士少年，一脸平静地陷入了永眠，他的周围放满了来自南国的花朵。博朗的哥哥斯隆悲痛欲绝，在弟弟的尸体前颤抖着，哭泣着。库修为少年进行了异界葬送。

"斯隆"职人工长阿尔布开了口："你那边的暗杀者处理得怎么样了？"

"是个年轻女人，被我杀掉了。"

但斯隆并没有打算让那暗杀者得到异界送，声称如果对方变成魔物，自己会再杀它一次。斯隆的话语表达出无比的愤怒。阿尔布皱了皱眉，这时巴鲁姆也回来了。

"你那边处理完了？"巴鲁姆没有回答，他沉默地在安里身边站了很久，然后走到斯隆旁。

"绝对不要放过那些家伙。"

"当然了。"

"可是……"阿尔布表示不安："我们的战斗力和人数都太少了，现在并不是好时机。最好等兵力再充足点……"

"阿尔布，你的伪装贝德尔开发得怎么样了，究竟何时才能投入战斗？"

"开发过程遇到了不少难题，不过花上一段时间应该可以解决。"

"一段时间一段时间，我们实在等不下去了，你到底还缺什么？如果是人体素材不够的话我可以选些给你。"

"我说过很多次，那是徒劳，只会白白牺牲掉贝德尔、浪费我们技术人员的时间而已。再说，我觉得暴力是解决不了任何问题的……"

听到这里斯隆嘲笑："暴力解决不了任何问题，那你倒是去和魔导士谈判谈判和平解决给我看看啊。"

"阿尔布。"巴鲁姆打断两人的话："我知道你是热衷于研发伪装贝德尔，并以此为乐。但是我们和你不一样，我们现在要的是确实的力量，你明白吗？只要有敌人在我们就必须战斗，一切都是为了保护召唤士和兽芯。"

库修看着巴鲁姆，一脸不安、表情像是在哭泣。每次谈起这方面的事她都会这样。

"总之这个话题先到此为止，大伙再去巡逻一次，说不定还有敌人潜伏在岛上呢。"斯隆看着弟弟的遗体，对众人下令。

7

当瓦卡来到停靠在海湾边的飞空艇摄尔修斯时，一群人正争执不下。不过他们所争执的内容瓦卡一点儿也听不明白，琉库想要试着翻译对话给瓦卡听，但场面实在太混乱她最终放弃了，结果还是从帕茵口中了解到了大致的状况。

原来他们的飞空艇不知为何出现了难以修复的奇怪故障，没有办法再起飞。如果当初没有选择回来这个岛而是前往其他地方，倒是可以找到技术者帮忙修理，所以提出回来根本是个馊主意。

交谈中瓦卡提及尤娜不知道去哪了，帕茵看了看周围，说了句今天的风暴非同一般，琉库等人感到了少许不安。

8

欧拉嘉·王牌号随着波涛晃动，背后传来细微的呼吸声，回过头去，尤娜的脸近在眼前。在黑暗之中，泰达忘记了时间，他人无论用什么样的话语也无法解除自己内心的不安，尤娜仅凭身体的温暖就消除了，这是一段无上喜悦而色彩斑斓的旖旎时光。也许是完全放下心来的关系，身体感觉有些疲惫，而且在内心的深处，泰达感到坚硬且冰冷的罪恶感。

尤娜的身体微微动了一下，泰达赶忙闭上眼睛装睡。尤娜小心翼翼地越过自己，捡起地上的衣服披上了身。

船突然剧烈晃动，泰达因此睁开了眼，尤娜看到他抱歉着微笑："对不起，吵醒你了吗？我稍微去看下外面的状况。"说着尤娜吻了泰达，这一吻让泰达刚刚内心些许的不安和罪恶感顿时散去，他愣了一下，紧跟着尤娜走出了房间。

"咚。"

从操纵室传来的声音让泰达溺宠地笑了。

"外面一片漆黑啊，什么也看不到。"

"先不提这个，你刚才也撞到头了吧，声音大得我在外面都听到了哦。"

尤娜有些不好意思地笑着挡住了额头。

"别遮挡啊，痛的时候不要强忍，喊痛也好，不要什么都自己忍耐，我就是为此才回到你身边的……"

泰达靠近尤娜，准备亲吻她时却被回避开。

"我有话想说……"

泰达走到窗边，看着黑漆漆的大海，等待着尤娜开口。

"岛上的长者们，希望我将之前旅途的所有事情都告诉他们……之前大家知道的仅仅只是我们打倒了辛而已，但是关于麦卡老师其实是死者，艾本的愿望并不是世界的幸福这些事……我一直都没有详细地说过。"

这也难怪，对于信仰者们来说，这样的真相根本就是晴天霹雳，如果讲出来说不定还会出现仇视尤娜的人。

"但是婆婆们流着眼泪央求，希望能从我口中得到真相，最终我还是没有忍住，将所有的一切告诉了他们。"

"那不是很好嘛？"这样的事实说出来有什么不好，不用再被谎言所欺骗。

"一点也不好。"

"为什么？"

"婆婆们十分迷茫，她们不知道从今后起该相信谁的话比较好，要以什么样的心去活下去。"

这种事情不是该自己考虑的吗？泰达虽然这么认为，但尤娜却摇了摇头。

"虽然艾本的信仰存在着欺瞒，但除此之外也没有太多的不好啊……"

"尤娜……？"

"婆婆们如果想要相信艾本的话，继续相信也没有关系吧？如果这能成为她们生活的希望……"

泰达内心产生了一丝无法形容的奇怪感觉，但他没有否定，而是顺着说了一句"也是……"

"所以天亮之前我们得赶回去，我和婆婆们约定好了，早上和大家一起思考新的祈愿。"

"为什么尤娜要做这些事？这并不是尤娜的义务。"

"是我夺去了他们的信仰……"

"尤娜……你……"

"嗯？"

泰达摇了摇头，这究竟是怎么回事？是尤娜变了吗，还是只有自己变了。

"没什么，我们抓紧时间回岛吧，虽然这鬼天气下不知道能不能顺利回去。"

"嗯……对不起啊。"

尤娜的道歉让泰达感到自责，其实自己心情之所以变差，并不是因为尤娜所说的内容，仅仅是因为索吻遭拒这种简单的理由。

"其实我发现，我们都不是很了解对方呢。"身后的尤娜开口，"在那数周里，我们一起巡回寺院，一起登上嘉嘉捷特，一起和辛战斗……分别两年无法见面，在这个期间内心的感情不断膨胀。直到昨天终于见到了你……所以，我会努力地去了解你，努力地让你了解。"

"嗯……"

"十七岁时与你相遇，然后喜欢上你，今后……我们一起努力吧，为了能够在一起……啊啊，你不要误会，我的意思是我很喜欢你，再也不想分开了。"尤娜说着说着显得十分难为情。

"嗯，我也最喜欢尤娜了。"

9

狂风暴雨的一夜终于熬到黎明到来，小岛恢复了平静。海浪将大量的漂流物推到了沙滩上，瓦卡等人在漂流物中搜寻，寻找是否有从欧拉嘉·王牌号身上掉下来的部件。在确定漂流物都是一些废品后，众人将其堆积到一起焚烧。潮湿的木材燃烧时升起滚滚青烟，这说不定能帮尤娜他们寻找归来的方向。

布莱亚有些担心，瓦卡笑着拍了拍布莱亚让他乐观点。首先他们没有发现船的残骸或部件，而且泰达也跟在尤娜身边，有他在的话即使船沉了，他也能够抓着一块板子把尤娜平安送回来吧，泰达就是那样一个男人。

"如果那玩意能启动的话就好了。"瓦卡望了眼飞空艇，确实，有了飞空艇的话搜索就会轻松很多。

"哼。"布莱亚冷笑，"这些依赖机器的家伙不仅自己依赖成性，还将这玩意扩大到世界各地，结果在重

要关头连修理都做不到。简直是到处扩散罪恶。”

“你这么说就过分了吧？”瓦卡反驳。

“我有说错吗？你现在不就是以此为借口吗？想要去找尤娜，但没有好的方法，在沙滩寻找船的残骸，点狼烟，做了自己觉得能做的事情，然后以飞空艇不能飞别无他法为借口，做好了一种不会伤害到自己的心理准备，来迎接最差的事态。”

“怎么可能？！我可是把尤娜当做妹妹一样看待的！”

“那就行动，不要在这干等。”

“我也知道！但是……”瓦卡正准备反驳什么，但他用力摇了摇头，跑到码头上召集众人。

“大伙有好建议吗？我想要更效率的搜索方法！”

“用小渔船搜索怎么样？”

一群人马上讨论并行动起来，露露走到布莱亚旁，称赞他有领袖风范。

“不，我只是说说事实而已，真正让大家行动起来的是瓦卡才对。”

“说起来，布莱亚到这个岛上有多久了，一个月左右？”

“差不多。”

“该告诉我们了吧，把你送过来的新艾本党的真实目的。”

“寺院管理，因为之前发生过数次寺院的掠夺事件，我们的目的是防止其再次发生，”

露露露出妖艳的笑容：“还记得那个行踪不明的前一任寺院管理者吗？”

“记得啊，当时交接时碰过面。”

“据说他变成了魔物，在遗迹道路上徘徊。路过的人看到它，似乎听到魔物不断地念着‘布莱亚’哦。”

“肯定是听错了吧。不过话说回来，是谁发现了那个魔物。”

“……是我哦。”

露露和布莱亚同时露出了笑容，但眼神都没有一丝笑意。

两人谈话之际，海面传来了悲鸣。大伙顺着声音望去，瓦卡在海里找到了一个金色的奖杯……

10

巴鲁姆看着自己的影子长度，知道快到中午了。他坐在观望台看着集合在小岛北侧海岸线的同志们，总共有九十五人，男性六十三人，女性三十二人，年龄从十六岁到二十五岁，巴鲁姆这种二十三岁的应该是队里最年长的那组了。

“大家的表情都非常好，够严肃。”斯隆说道。

“说起来，午饭吃什么……”昨天因为炸弹事件，直到现在都没吃上什么东西。可是巴鲁姆刚问出口就后悔了，他抱歉地看着刚失去亲人的斯隆。

“你这家伙，神经可真是够大条的。过一会你悄悄去吃点东西吧。”

说完，斯隆来到集合的众人面前表达了感谢，感谢他们对失去了弟弟的自己的关心，以及对复仇的宣誓。

斯隆低着头很久很久，当他再次张开双眼，眼神已经完全不同：“我们绝对不可以再失去召唤士了。当初我们这个岛上有五名召唤士，如今呢？却只剩下了库修和伊法纳尔。虽然贝贝鲁的机械兵器不断得到开发强化，让机甲部队和重装兵团潜入萨那鲁刚多进行破坏，并且得到了一定程度的战果。但是如今的萨那鲁刚多的魔导士父女是和我们这边一样拥有着召唤之力的人。他们不断往岛上送来暗杀者，引起了大大小小数次战斗，让我们数十位护卫官在战斗中丧命。而这一次也一样……”

说着，斯隆开始指挥阵列：“九列、十列的人留下来保护总部，由巴鲁姆指挥！剩下的随我行动。”

近百人的武装部队响应着，开始了行动……

巴鲁姆来到部下面前：“我们现在回去总部，途中绝对不可以放松警惕，见到敌人一律杀无赦，即使是小孩子也不可以放过。”

没错，之前都是因为多余的同情心而酿成了悲剧。敌人曾经将孩童年纪的暗杀者送来这个岛，当时他们以为这孩子是个可怜的漂流者而放松警惕，结果暗杀者小孩前往总部使用炸弹自爆，造成了召唤士米卡的死亡。想起当时和同伴一起在爆炸现场收集支离破碎的米卡的尸体，那骇人的景象让巴鲁姆内心的愤怒不断膨胀，他连续念着复仇之神的名字。其实，除了愤怒以外，巴鲁姆知道自己有些自私，因为他对于死去的不是库修这点感到庆幸。

巴鲁姆吃着部下取来的食物，在零号门附近徘徊。通过这些有着代号的门可以进入岛屿的地下通道，从而前往不同的地方，为了不轻易被发现，这些门的外观多种多样，为了防止入侵，门上设有密码盘，想要开门必须输入准确的密码，这些密码每天都不同。

零号门被隐藏在密林中，门后面是祭奠广场，里面宽广的空间几乎可以收容岛上的所有人。圆形的室内摆放着神明的石像，石像视线的中心是结婚和葬礼用的祭坛，在祭坛的深处是通往各处的门。

巴鲁姆原本打算前往居住区，此时内一号的门突然打开，出现的是库修的身影。内一号门的后面是武器库和机关部等地，召唤士去那里干什么？

巴鲁姆正准备打招呼，不知是谁的手抓住了库修将她粗暴地拉进门内，巴鲁姆赶忙跟了上去。当巴鲁姆伸手要打开内一号门时，库修又从门后出现，看到巴鲁姆她显得有些吃惊，并且用手擦了擦嘴唇。

“怎么了？”这时巴鲁姆发现门后还有一个年轻的男人——伊法纳尔。伊法纳尔比库修小一岁，是一名十八岁的召唤士，长相虽然平凡，但有着一身通过锻炼而获得的优秀身材，似乎是为了体现自己的身材，他总会选择一些注重凸显肌肉的奇特衣服。从库修和他刚刚的奇怪举动，巴鲁姆基本察觉到发生了什么。

“说起来，伪装贝德尔完成了哦。”伊法纳尔说道，虽然知道对方是在搬开话题避开这尴尬的气氛，但所说的内容确实勾起了巴鲁姆地兴趣。

“它还记住了我的声音，让你看看吧，快出来！伪装贝德尔！”伊法纳尔得意的说着，仿佛他才是开发这兵器的成就者。可是实际看到的成品却让人大失所望，伪装贝德尔的身高和库修差不多，比巴鲁姆要矮两个头。它全身穿着黄黑色的棉制防护服，带着防毒面具，头上还有护目镜和头巾，完全不像能够战斗的兵器。

“那还不算完成品。”阿尔布也跟着出现。

“这样子看上去太弱了啊，能打吗？”

巴鲁姆拔出刀指向伪装贝德尔，对方一瞬间表现出胆怯的样子。

“能够和人类沟通吗？”

询问后，贝德尔点了点头。

“那就拿出武器来。”

闻言，贝德尔从背后拿出了钢索，像鞭子一样挥舞起来，但从它的动作马上就能明白一件事，这家伙的战斗能力非常低。

“真无聊。”

巴鲁姆随手一挥剑，贝德尔拿着武器的手就被切了下来，鲜血四溅。

因为上午的争执，阿尔布就随意弄出了个敷衍了事的成品。太愚蠢了，巴鲁姆骂道。阿尔布根本不明白，护卫官们内心渴望的是能够成为战力的兵器，而不是这样的废物。

“这种程度的开发根本无法让人期待啊，而且受伤后会流血这个设置有必要吗？”

“实际我准备给它装备枪械，血是为了用来欺骗敌人的眼睛。”

“到时候能启动多少台。”

“三天后的话起码有五十甚至更多吧。”

意外地多嘛，巴鲁姆将想法表现在了脸上，阿尔布不爽地表示可别小看自己，他可不是在地下整日玩的职工。

“不过关于你提到的血……稍微调整一下血的颜色吧，不仅仅是敌人，万一给我方的同伴也造成误解可就不好了。会影响大伙的判定力让他们陷入危险。反正只要从远处看上去像个人就可以了。”

阿尔布的话让巴鲁姆隐约意识到，他们所期待的强力无比的战斗兵器大概只是个美好的梦想，至少在现在来看是这样。

稍微聊了一会，众人便各自散去。

“你刚才和伊法纳尔发生了什么事？”只剩下两人后，巴鲁姆最终还是没忍住询问，库修没有多说，表示没什么大不了，并让巴鲁姆别操心。

“说起来我们现在已经失去了大量召唤士，当局会对我们进行人员补充吗？”

虽然七天后会有物资运输船来岛上，但当局大概不会对他们派遣增援吧，毕竟召唤士是如此的宝贵，最近隐藏自己拥有召唤士素质的人也开始变得多了起来。”

“巴鲁姆，如果有身材火辣的女性召唤士被送过来，你会很开心吗？就是那种胸部特别大的。”

“我想大部分男性同志会很开心吧。”

“真是的。”库修明显的表露出不满，之所以会这样问，是因为库修自身是一名很瘦的女性，和火辣这个词可以说完全无缘。

“这是好事。”巴鲁姆说：“那些家伙沉浸在大胸中时，我就可以独占你这个小瘦妹，不用怕会有人来和我抢了。”

11

因为是深夜的关系，在船上即使想要站稳也有一定的难度。泰达和尤娜将床单撕开，裹在各自的身上取暖。四周一片漆黑，泰达让尤娜抓住自己身上布条的一角，自己走出甲板观察状况。黑暗之中只感受到雨水的冲刷，即使勉强睁开眼睛也看不到什么东西。

在甲板上观察了一会，泰达感到了腰上的布被拽动，这是尤娜示意他回去。

“不行，太黑了什么都看不到。”回到室内的泰达擦着身上的雨水。

“还是等待暴风停下吧，再过几个小时天亮了，到时候说不定就可以看到岛了，而且大家也会来找我们，海鸥团的朋友从空中找的话一定很快就会发现我们。”

“尤娜可真是冷静啊。”

“别看我这样好歹也是小岛出生的，而且这段时间也经历了许多事情。”

“这个说法好像阿婆哦！”泰达还故意做出了夸张的表情，使得尤娜嘟起了嘴。

船身随着巨浪大幅度地上下摇摆着，有时甚至让人觉得它就要沉没了。尤娜平静地闭着眼睛，泰达休息片刻，准备移动时整艘船突然发生了剧烈晃动，泰达一个不稳撞到了头部，就这样失去了意识。

当泰达再次醒来时，太阳升起，海面恢复了平静，可是他们的船却早已支离破碎。当泰达醒来后，脚下是船……准确来说应该只剩下了一块甲板，幸好还能支撑他们漂浮在水面。

"去去，快走开，不要看这边！"

泰达还没缓过神来就听到了身后传来尤娜的声音，回头一看尤娜正在和一只乌龟型的魔物奋战着。

"尤娜！？"

回过头的尤娜面容有些憔悴，从那黑眼圈来看她肯定一夜都没有休息，在旁边守护着自己。泰达注意到魔物身上插着的叉，开始想象尤娜刚才是如何艰苦战斗的，接着又想到一直躺着像个包袱一样的自己，不禁感到十分过意不去。

"抱歉。"

尤娜虚弱地笑着摇了摇头，接下来的一幕差点让泰达吓得心脏停止。尤娜闭上了眼睛，身体就像一下子被抽去力气般倒下，掉落到海里，魔物见状也将头钻进大海。泰达立刻上前从背后抓住尤娜，总算在危机时刻将她拉了上来，没能得逞的魔物并没有离去，而是紧紧地盯着两人，锋利的牙齿后可以隐约看到红色的舌头。两人和魔物的距离非常之近，几乎是伸手可及。

怀中的尤娜非常虚弱，泰达突然想起了第一次和尤娜亲吻的马卡拉尼亚森林泉，当时怀中的尤娜给他的感觉和现在一模一样，娇小的身体似乎随时都会垮掉。过去的记忆一下子涌现出来，泰达的感情爆发了。

"不可原谅。"这句话是对魔物说的，还是对自己说的，泰达自己也不知道。脑子里只有一件事，这一次，一定要保护好她。

为了不惊动到尤娜，泰达缓缓地站起身。魔物将下巴搭在甲板上，让甲板倾斜过来。这样下去的话尤娜和泰达都会跌落入海中，泰达迅速冲上前，越过魔物的头部跳到其背上，将尤娜刚刚使用的鱼叉拔起，然后对着魔物的头部全力插下。

随着一声悲鸣，魔物的动作停止了，从它头部流出散恶臭的液体，扩散到了海水之中。这让泰达十分不安，这股味道很可能会吸引来其他的魔物，还是远离这里比较好，正当他这么想的瞬间，从海中蹿出一只半魔物化的鲨鱼。和普通的鲨鱼不同，这只鲨鱼的身上布满了爬虫类一样的鳞，它从两人的头上飞过，又跳入海水之中。

鲨鱼发出了奇怪的呼声，难道是在召唤同伴？就像为了证实泰达的想法，众多同类型的魔物开始聚集过来，在乌龟魔物尸体的周围绕着圈，似乎准备举行一场盛大的宴会。

泰达呆呆地望着这些魔物，一定要想办法马上带着尤娜离开这里，但是眼下这种状况，下海一定是最糟糕的主意……

"只有赌一把了。"

泰达从魔物头上拔下刚刚使用的武器，回到了尤娜所在的甲板上。他把剩下的救生索套在自己腰上，在这个摇晃的甲板上要背起人有一定的难度，不过还是勉强做到了。泰达走到甲板边上，做了几次深呼吸，将注意力放在脚上，全力向刚刚乌龟魔物所留下的巨型龟壳上跳去。

！？

突然泰达感到一种力量阻碍了自己，原来尤娜和他身上的安全绳索缠到了一头鲨鱼身上，两人就这么被拉进了海里。这只鲨鱼很快游回到尸体旁边，并没有注意到两人。

"这也许是个好机会？"感受到鲨鱼并没有对他攻击的欲望，在专心地吃着尸体，泰达偷偷游到鲨鱼旁，将安全绳索在鲨鱼的脊鳍上绕了一圈，泰达尝试着带尤娜乘坐到鲨鱼背上，普通人一定会认为他疯了，但这个疯狂的行为竟然成功了。

"哇哦，太帅了。尤娜，快醒醒。"泰达显得兴奋顽皮，甚至还吹起了口笛。

"这里是哪里？我们在什么上面？"

醒来的尤娜环顾四周，这神奇的景象差点让她以为自己是在做梦，两人正坐在鲨鱼的背上，周围还有无数的鲨鱼在头顶跳过。

就在此时，他们突然看到了岛屿。

"难道是毕塞德？但不管是什么地方，总比鲨鱼的背上要好。"两人万分惊喜，这下子终于可以上陆了，可是……体型是泰达三倍大的鲨鱼正向着反方向游，离岛越来越远。

"老兄，你走错路了哦。"

鲨鱼理所当然地没有理睬泰达。无奈泰达叹了口气，拿着一直没有放开的鱼叉对着鲨鱼的左侧，用人类来比喻就是左脸的位置攻击，感到疼痛的鲨鱼浑身颤抖了一下，向着泰达所希望的方向游去。

"对不起啊。"背后的尤娜抱歉地对鲨鱼说。和尤娜不同，泰达对鲨鱼没有丝毫歉意，不吃就会被吃，不战斗就会被伤害，他有的只是支配着敌人的感觉。这是在斯皮拉生存不可缺少的，想要生存下去，自己也必须拥有相应的觉悟。所以，在这样的环境中，连对魔物都抱有歉意的尤娜实属异类，泰达看着尤娜，想起了自己第一次看到她召唤瓦尔法雷的景象。召唤兽是魔物还是一般的动物，泰达无法做出判断，但是能够控制着如此强大力量的召唤士，一定是非常特殊的存在。

想到这里泰达看向尤娜，唐突地笑了。世间的很多人大多以为尤娜是个不懂得变通的努力家，但是自己却知道她作为普通女孩子的一面。

"怎么了？在笑什么？"

"没什么，只不过脸上的肌肉累了不太受控制。"

"真是可疑！"

不断接近的小岛中央有着一座小山，岛的全体覆满绿树。就算不是毕塞德，只要上陆了就不用担心水和食物了。

12

由斯隆率领的八十人搜索部队经过搜查，发现了四名暗杀者，其中三人遭到了当场处决，剩下的一人用于逼供，被带领到了东边的海岸。斯隆和一部分同伴留下来，开始对被埋在沙中的暗杀者逼供，暗杀者只剩下头部露在外面。

"快杀了我。"

暗杀者的声音颤抖着，这种家伙超棘手，每个被魔导士洗脑过的人都异常的顽固，无论使用什么样的手段都问不出一丁点情报。不过，即使问出了什么，在上面的命令下来之前，斯隆也无法擅自采取行动。

在这个岛上收到的命令大多都是被动式的，这让斯隆感到十分焦虑。原本为了自己的弟弟他一直忍耐着，但是现在失去了最重要的人，弟弟已经不在了，现在的斯隆连自己该守护什么都不知道。

贝贝鲁神官当局虽然认定了魔导士父女是敌人，却迟迟不行动，据说是上面有着自己的计划，那父女是让他们获得战争胜利的关键人物，要加以利用。

"斯隆，审问得如何了？"

"反正这暗杀者不会回答任何问题。"突然，斯隆脑子里闪过了一个很在意的问题。

"你见过召唤妃了吧，传闻她是一个绝色美人，事实上究竟如何？"

暗杀者依旧没有说话，歪着嘴仿佛在嘲笑，眼睛望着远方，想必在思念召唤妃吧。

"快点杀了我。"男子再一次要求。

"不用着急，过一会涨潮时海水自然会夺取你的性命，我们已经试过好几次了，大家在海水刚袭来时都会不自觉地发出悲鸣，你又会如何呢？"

"真是糟糕的兴趣。"

"你和你的同伴夺去了我弟弟的生命，我不会让你们死得这么轻松。抱着对世界的憎恨灭亡吧，然后变成魔物再一次来找我，我会把你们大卸八块。"

听了斯隆的话男子又笑了，部下打算上前给他点教训时，男子突然盯着天空。所有的人也跟着抬起头，一个不熟悉的声音传来，那是口哨的声音，是沙子里的男子发出的。

巨大的飞船从反方向的海岸飞来，这是斯隆第一次看到飞在空中的船。飞船先是在上空盘旋了一会，随后开始下降，同时，船下方的开口被打开，众多手持兵器的武装战士沿着绳子落下。

落下的敌方士兵看到被埋在沙中的男子，毫不犹豫地进行了扫射。真是训练有素的士兵，连自己的同伴都毫不犹豫地痛下杀手，斯隆感慨。他原本还觉得生命是更有价值的东西。

"你们立刻回到总部，向巴鲁姆报告状况并听从其指挥！回去的途中由卡特暂时指挥。"斯隆挥舞着剑像野兽一样咆哮着，他对同伴下达完命令后笔直冲向了敌军。

如果自己死了，斯隆这个名字应该由巴鲁姆继承会比较好吧，毕竟比起秩序之神的名字，这个更加适合他。

巨大飞船带来了众多敌人，散落在岛的各处。卡特在到达总部之前，几乎已经失去了所有的部下，死亡的感觉越来越近，不过她竟一点也不感到害怕。也许从嘉娜艾拉离开的那天起，自己就一直在等待着这一刻吧。

"嘉娜艾拉。"

卡特呼唤着半年前死亡的召唤士的名字。嘉娜艾拉是卡特的挚友，结果她还什么都没做就被杀死了，失去了她的现在，自己会被选作为"兽芯"的可能性又有多少呢。库修很明显会选巴鲁姆，他一定能成为优秀的召唤兽，而伊法纳尔又会选谁呢，他爱慕着库修，但对方根本对他没有兴趣，甚至还疏远着。再说当局绝对不会容许召唤士成为兽芯这种事发生，根本就是巨大的资源浪费。

这样来看的话自己还有成为兽芯的希望，但是自己能和伊法纳尔相处好吗？想要成为兽芯的话必须和召唤士建立深厚的情感，如果对象是嘉娜艾拉的话根本轻而易举，但是对着伊法纳尔，自己能抱着献出一切的觉悟吗？实在是有些勉强。

不远的地方连续发生着爆炸，看来敌人开始了猛烈的攻势。突然卡特有了一个想法，如果不能成为兽芯的话，自己就做一个复仇者吧，像斯隆那样的复仇者。

卡特来到了能看见总部入口的小山丘上，二号门遭到了破坏，周围遍地是倒下的同伴，不过他们看上去并没有白白牺牲，在不远处也横着敌人的尸体，武器刺穿了他们的身体。

卡特一边咆哮一边冲向了门，突然她感到背后有人的气息，可回头却看不到任何人影。脚边滚动着一个圆形球体，下一个瞬间，球体膨胀爆裂，产生了巨大的冲击波。

自己的话，是否能够成为异界的花呢，卡特在冲击之中闭上了双眼。

巴鲁姆寻找着库修的身影。祭奠广场不久前还是收容伤员的避难所，不过随着敌人的侵入很快就变成了充斥着血腥的最前线。灵魂的淡光在尸体上浮动着，入口附近不间断地传来爆炸声，有人喊了卡特的名字，但随后传来的爆炸声让巴鲁姆意识到卡特她也许已经凶多吉少了。

和装备着各种先进武器的敌人不同，岛上的大伙用的都是有一定年代的旧型兵器，肯定是无法对抗的，不过证明我和库修羁绊的时刻到来了，成为兽芯扭转局势，现在除此之外别无他法。

通往内零号门的楼梯慢慢塌毁，巴鲁姆越过了同伴的尸体，在内心祈求异界的守护神照顾好大伙的灵魂。环顾四周，没有发现库修的尸体，对于自己露骨的安心

巴鲁姆有那么点惭愧。

途中遇到了逃脱出来的阿尔布，他的武装兵器开发似乎最终都没有派上用场，这也难怪，这三年里经历过各种失败的实验都没有获得成果，怎么可能在三天内产生重大突破。

"我放弃了工房，原谅我！"

阿尔布一脸疲惫地说完，喊上了身后一群伪装贝德尔打算一同离开。

"等一等，让它们也加入战斗吧。"巴鲁姆喊住他们。

"不行的，只会碍手碍脚而已。"

传来了爆炸的声音，又有一批新的敌人侵入。巴鲁姆只得无奈地目送阿尔布带着伪装贝德尔离开。

敌人不断涌入，巴鲁姆打开了通往居住区的内零号门。祭坛的花朵散得到处都是，和人们的尸体、血融合在一起，组成了无法言喻的凄惨景象。

"别想逃！"

敌方的男青年挥舞着剑追上来，之所以不使用枪，也许是因为子弹耗尽了吧，近战的话对巴鲁姆来说可是小菜一碟。和斩杀魔物不同，斩杀人的感觉总是不大舒服，看着倒下的敌人，巴鲁姆转过身准备继续前进。

背后传来惊悚的悲鸣声，回过头去是浑身染血的伪装贝德尔。看到这幅情景，巴鲁姆不禁联想到在工房内的大量贝德尔，阿尔布逃走时只带走了一部分研究成果的伪装贝德尔，而被留下来的贝德尔恐怕都已凶多吉少。想到这里瓦尔布产生了一丝同情，虽然他从来没有把贝德尔当做人类来看待。

就在这时，眼前出现了惊人的景象，伪装贝德尔集合到受伤的贝德尔旁边，打算救他们。

那行为简直就和人类一样，不，那根本不就是人类吗？

突然，巴鲁姆理解了，一开始就没有什么伪装贝德尔，阿尔布从头到尾就没有能够研发出什么兵器，他为了自己的立场，让贝德尔穿上这些装备，为的目的只是欺瞒同伴。

"阿尔布！"

已经看不到老人的身影了，巴鲁姆让贝德尔转告阿尔布，无论他逃到何处，自己都会将他揪出来。让他为自己的罪行付出代价！

伪装贝德尔——能够代替人类战斗的梦幻兵器，是这个梦想才支撑着他们走到了今天。

正当巴鲁姆愤怒至极时，他突然想起库修曾经从门后出现的景象，她当时前往那里到底是去做什么了？

"巴鲁姆！居住区遭到入侵了！"

部下的声音让巴鲁姆从思考中回过神来，只见从门后出现的部下浑身是血，在他倒下之前，竭尽全部的力气让巴鲁姆立刻赶往召唤士的身边。

居住区有着像迷宫一样的走廊，错综复杂，那里要被入侵实属不易，敌人难道使用了门通道，但门都需要密码……难不成有人背叛……难道是……阿尔布？

不断涌出的疑问和愤怒让巴鲁姆感到一阵眩晕，总之先找到库修再说。召唤士的房间在居住区的最深处，巴鲁姆一路斩杀敌兵，来到了召唤士的房前，十扇门并列排着，门上有着"三"记号的正是库修的房间。不久之前自己才亲自把她送回房间，没想到隔一会再来时，岛上的状况已发生了如此巨大的变化。

巴鲁姆想起刚才来时和库修的对话。

"我可以和你谈一会吗？"

"现在不行，部下们正在战斗。"

"这样啊……"

"别闹别扭嘛。"

巴鲁姆咬牙切齿，身为指挥官的自己刚才那种关键时刻还在和女人嬉戏，这样松懈的指挥，不被侵入才怪。恐怕这一切都是自己的错，也许并没有什么背叛者。

"对不起，大家，请给我赎罪的机会。"

巴鲁姆操作起门上的密码盘，按照一定的节奏按下，密码盘发出淡淡的光，此时房间内应该会响起门铃的声音，但是却迟迟没有人回应。敌人虽然没有出现，但战场的味道已经弥漫到此处，火药和血的味道，混合着幻光虫淡淡的甜，形成了一种死亡的气息。

"库修！"

巴鲁姆再一次击打密码盘，但是门还是没有打开。无奈巴鲁姆只好来到了伊法纳尔的门前，就在他启动门铃等待开门时，一个小炸弹滚到了他的脚边。

巴鲁姆原本准备将炸弹踢走，但考虑到冲击可能会马上使其引爆，他选择立刻躲到一旁的遮挡物后。

"啊！"

爆炸声伴随着前来应门的伊法纳尔的惊叫声，巴鲁姆在内心诅咒这炸弹来得时机实在是太糟糕了。

远处出现了敌人，巴鲁姆拔刀迎战，在经过伊法纳尔房前时大喊了声快关门。居住区的走廊为了防止敌人入侵，刻意做得非常窄，三名敌人只好纵列前进。最前方的士兵举枪扫射，巴鲁姆翻滚躲过子弹，借着回转的力量将敌人的头砍落。后面两名年轻的士兵显然没有第一个士兵的战斗觉悟，他们看到浑身沾满鲜血的巴鲁姆吓得瘫倒在地，巴鲁姆捡起第一个士兵的枪械进行了扫射。

"门坏掉了！关不上！"样子凄惨的伊法纳尔跑出来，这下只好放弃躲在房内了。

"对了，库修上哪了？去房间找她也没有人回应。"

"库修啊……"

红头发的召唤士脸色微妙地看了眼自己的房间，然后指了指。巴鲁姆进入房间后里面是一个四角形的空间，在更里面的房间，巴鲁姆看到了半裸的库修。

伊法纳尔表情微妙地开了口："巴鲁姆护卫官，我知道我的方法是有点强硬，但除此之外我不知道怎么办，虽然说方法是有很多……"话没说完就遭到了巴鲁姆的殴打。

"库修！"巴鲁姆抓住库修的肩膀，但她却像个失去灵魂的娃娃般，怎么呼唤都没有反应。

"库修，你还好吗……""护卫官！"

身后传来伊法纳尔的叫声，回过头去是理应刚刚被自己杀死的敌人中的一人。对方挥着刀冲了过来，巴鲁姆手上没拿武器，但避开的话库修就会遭到攻击。巴鲁姆做好了觉悟，他抱着库修，用身体掩护着她。就在此时，敌人的头突然掉落，身体走了两步后也随之倒下，鲜血四溅。往门口望去，竟然是伪装贝德尔，他得意地回收刚刚使用的钩锁。

一位贝德尔来到库修前，库修依旧呆呆的没有反应，贝德尔突然伸手打了库修一巴掌，巴鲁姆怒吼着要上前却被伊法纳尔抓住了。第二巴掌打下去后，库修竟然睁开了眼睛，贝德尔拿下防毒面具，露出满是胡子的脸。这张脸有印象，这个贝德尔是平时帮库修抬轿子的。

贝德尔在库修的耳边说了什么，库修露出了吃惊的表情，开始和对方交谈起来，但是却没有看巴鲁姆一眼，对于自己裸露着的身体也完全没有遮挡的打算。

巴鲁姆突然发觉在场的只有他不知道发生了什么，这个认识让他一下子脱力。黑暗的感情在他的心中不断膨胀，巴鲁姆缓缓站起："斯隆啊，我应该从谁开始下手杀起……"

库修终于看向了这边，脸上满是诧异、疑惑，然后慌张地挡住胸口，露出虚弱的笑容。

距离小岛还有很远，这段距离连泰达都无法保证自己能游过去，可是魔物鲨鱼却已经精疲力尽，幻光虫不断从肚子飘出来。

"如果有魔物被它的尸体吸引来就糟了，我们快点远离比较好。"

尤娜身体颤抖地说，虽然气温不是很冷，但是两人在海里浸泡的时间实在是太长了，体力在不断地流失。

"嗯。"泰达跳入水中，回头看见尤娜正与鲨鱼道别。吹起指笛并挥了挥手，她点点头，跟着游了过来。

"加油加油！"为了看着尤娜，泰达采取仰泳式，一边喊着号子一边前进。虽然很想伸手帮她一把，但是泰达自身也并没有留下多少体力，不能浪费。

"啊，它的尸体被其他魔物吞吃着……"

泰达不禁感叹，如果自己的行动再慢一点的话，尤娜也许就会陷入危机了。

尤娜称在毕塞德的附近从没有见过这种样子的鲨鱼，也就表示他们现在来到了挺远的地方。

"我们现在看到的，究竟是不是毕塞德岛呢，尤娜你能分辨出来吗？"

"外貌虽然很像……但是气氛，总感觉有些不同。"

13

"不过……我们游了半天，感觉岛的距离一点也没有变。"

糟糕，这下糟糕了。被尤娜的话一点，泰达突然发现他们现在也许因为海流的关系，似乎只是与岛间进行着平行移动，而他的右手也几乎快达到极限了。

可是他们除了继续前进，别无其他选择。两人继续向前游着，途中泰达试着将头潜入水中，看到的是深不见底的黑暗……这一片漆黑和昨天他刚刚苏醒过来所见的一样，自己难道还要再次回到那黑暗当中吗？带着和尤娜的崭新回忆。

——这怎么可以！？

泰达将头伸出水面，小岛的距离依旧那么远，身体的体力也几乎耗尽。为什么会变成这样，到底是哪里出错了……

"尤娜？"

回过头，却不见人的身影。

"不会吧！"

泰达深呼吸一口，然后慢慢地吐出来，胸口和鼻腔就像燃烧一般火热。

为了将斯皮拉的人民从辛的威胁中救出，尤娜接受了自己会死的事实，微笑着踏上旅途……而刚才泰达所看到的尤娜的笑容，和当时的几乎一模一样。

尤娜从未改变过，什么也没有改变。

"尤娜！"

泰达全力呼喊着，用比赛时的全速冲向漆黑的深海，他在心中不断地呼唤尤娜的名字，坚信这样就一定能找到她。

"可恶！"

游到了很深的地方，可是依旧看不到尤娜。望向海面可以看到白色的漂浮物，是尤娜的长袍。

泰达慢慢地转了一圈，仔细观察四周。和水球比赛的淡水不同，海水对眼睛刺激很大。

要不要先上浮一次？泰达准备动身时，全身的肌肉突然产生了剧烈的疼痛，体力快不行了，即使一会也好……他需要休息。这种感觉以前比赛时也有过，那时自己还是菜鸟新人，身体变成这种状态后基本上是再也动不了了，当时的泰达就这样在所有观众面前沉了下去。

呼吸开始困难，是真的溺水了吗……

"老爸。"

现在还能清楚记得自己第一次溺水的情景，当时那个臭老爸把自己丢到了海里，他的目的是让儿子快点熟悉水性，简直是斯巴达教育。不过每次溺水后，老爸都



会来救自己，那家伙游起泳来和鱼一样快。

老爸……好痛苦……救我

闭上眼睛，泰达渴求父亲的出现……但是那个人已经不在了。

全身都好痛，特别是脚。

谁？

在漆黑之中，仿佛看到了谁，而且越来越近。

这种感觉，非常熟悉，和第一次被辛带来斯皮拉的时候一样的感觉。

突然一个白色的人影进入视线。

尤娜！？

确实是尤娜没错，一个巨大的黑影抱着尤娜向自己靠近，那个黑影，到底是谁？

泰达定睛仔细观察，然后，他看到了父亲的身影。父亲右手抱着尤娜，左手伸向自己……

"谢谢。"

14

巴鲁姆曾经打算成为兽芯，永远活下去，和库修一起活下去。即使库修成为了异界之花，自己还会和下一个召唤士缔结契约，永远活在战斗的世界里。兽芯眼里的世界是什么样的，召唤兽眼里的世界又是什么样的呢？巴鲁姆曾经试着想象过，但是现在，他就要以人类的状态死去了。

伪装贝德尔从背后对自己进行了枪击，连巴鲁姆自己都数不清到底吃了几发子弹，房内除了伪装贝德尔外，所有人都震惊了，长着胡子的贝德尔对开枪的伪装贝德尔怒斥，库修尖叫着要冲过来，但似乎脚站不稳，很快跌坐下去，伊法纳尔则在一旁支撑着她。

贝德尔高声争执着，开枪的贝德尔右手包着绷带——是之前那个被自己砍掉手的家伙啊。

原来如此，是来报仇的吗？不过对方的手和自己的生命，总觉得自己有点吃亏啊。

"没事吗？"伊法纳尔开口询问，真是愚蠢的问题，这样子能叫没事吗？可是巴鲁姆已经连话都说不出来了。

"很痛吗？"伊法纳尔又问。

其实一点都不痛了，身体麻木完全感觉不到，这是将死的征兆。

巴鲁姆转动着眼球，库修呆滞地望着自己，伊法纳尔抱着她的肩膀，临死前看到的是这样的景象还真是糟糕。

"伊法纳尔"

勉强挤出了点声音，不过总算是传到了红发召唤士的耳中。

"送我一程，无论是变成魔物还是地狱，我都不要。"

"巴鲁姆护卫官……我。"库修终于开口了："对不起。"

"召唤士伊法纳尔，拥有美神之名的人，请送我去异界。"

"巴鲁姆！"

库修痛苦地呼唤，但巴鲁姆依旧不理睬她，这是他目前仅能做到的报复了。

"巴鲁姆护卫官，其实你误会了。"伊法纳尔表情痛苦地打算继续解释，但巴鲁姆的意识已经慢慢消失，视界变得模糊，光明逐渐离自己远去，巴鲁姆主动闭上了双眼。

巴鲁姆不想有任何留恋，有留恋的死者会成为魔物，等待自己的将会是地狱。曾经听人说过，因为死者的思念过于强烈，无论召唤士如何努力都没法将其送往异界的例子。巴鲁姆尽量让自己处于容易被送往异界的精神状态。

"快点……送我去……"

"不要！"库修大叫着，巴鲁姆有些疑惑。

是说不想把我送往异界吗？难道库修是希望自己变成魔物，下地狱？

原来如此，接受惩罚的是自己吗？巴鲁姆觉得他理解了。虽然背负着秩序之神的名字，但自己并没有遵守秩序，踏入了"恋爱"这种混沌的错误之中，所以要下地狱吗？

在地狱究竟会有什么样的酷刑在等候呢？巴鲁姆……真名布莱亚，此刻感到了害怕。

GIRL'S SIDE

15

睁开眼睛，自己已躺在沙滩之上，身边不远处是泰达。两人之前似乎都失去了知觉。太阳已走到头顶正上方，因此从溺水到苏醒的时间并不太长。尤娜呆呆地看了一会天空，日照颇为强烈。轻微的响动引得她转目朝向身边的人，一只小螃蟹正试图爬进泰达的嘴里。她急忙赶走螃蟹，再缓缓站起身，将双手穿入泰达两腋之下，用力拖拽着他后退移动。她想把他搬到荫凉处，移动得很慢很小心，同时嘴里有节奏地喊着发力的号子，为自己鼓劲。

泰达的脚踝在沙滩上犁出两道浅沟，从海岸线一直延续着。眼前的轨迹、背后即将结束的沙滩，以及沙滩尽头再往前的树荫，尤娜交替地把握三者的位置，搬动自己的恋人。很快，腰部就以痛觉向她提醒这是件不轻的体力活，雪上加霜的是，裸露在外的肩、背、腿都火辣辣地痛，不禁令她发出悲鸣。如果那根绳子还在就好了，但她完全记不得是何时弄丢了它，好像是自己松手给扔了出去？

"痛……"身前的泰达扭动了一下身躯，这让她放心不少。

"哪儿疼呀？"尤娜停下步子问。

"腋下啦。你看你手都掐我肉里了。"

"你说我弄疼你了呀？那你自己走吧。"尤娜放开双手，故意做出一副冷淡的表情。

"有痛觉至少证明我还活着，所以也不赖啦。大小姐您在受个累。"

"我的腰都快僵硬了啦。"

"你是老奶奶吗？"

"哦嚯哦嚯，真是对不住。"尤娜学着老年人讲话的腔调，一屁股坐在泰达身边。

"艾本的恩赐"一词突然闪现在她的脑海里，不过并没有说出口。最近浮现出这个词的频率越来越低了，但是童年养成的习惯并不那么容易改变。

泰达充满同情、同时又温柔地道："你的肩膀，看起来很痛。"

"嗯。"尤娜点头，她知道泰达接下来一定会说开朗乐观的话。

"不过要是晒黑点的话可能更飒爽些。"

尤娜抿嘴笑道："前提是我的体质得和琉库一样才行。"她接着说："我不行的，只要接受了过度的日照，皮肤就会发红，既没有晶球也没有软膏，处理起来会很麻烦呢。"

"那可不得了，先找个阴凉地方吧。"

"我正想去找呢，可惜身边有个拖后腿的人……"

"嘿嘿。"

"但是这感觉不错。"尤娜抚摸着自己的肩膀说道，"因为痛，所以知道自己还活着。"

"但最好还是换个除了痛以外的感知方式。"泰达说着将身体靠过去，尤娜下意识地躲开。

"喂，你干吗？"

"别小气嘛，我们大难不死，得分享一下喜悦不是？"泰达撅起嘴唇向她靠近，却被尤娜笑着按住额头，推了回去。

"说不定有人在看呢。看到那座橙色的塔没？几乎就是毕塞德。"

泰达四下张望，重新确认着周围的情况，又好像看到了什么似的说道："嗯，欧拉嘉的队员们正从那儿跑过来。"

"不过这里不是的。虽然地形一样，但缺少应该有的东西。"如果这儿是毕塞德岛，那么尤娜当前视线投向的位置应该有木制的栈桥。海滩的一角，也没有修船备用的木头和堆积的鱼具。

"暴风雨！没准是昨天的暴风雨把它们都卷走了呢。"

"我想不会。如果那样的话必定引起村子的大骚乱，而且村民们也该发现我俩行踪不明了吧？"

两人之前向瓦卡借船，遭到拒绝后离开了村子。这么长时间过去，理应会担心他俩，并且派人四下寻找。如果这里真是毕塞德岛，这片海域不可能没人。

"尽管像毕塞德岛但实际却不是，这是哪儿呢……"

"开始探险吧！"泰达兴奋地道。

16

远离了海岸，路很快就分为两岔。若地形与毕塞德岛一样，那么右边就是通向"遗迹之路"，不过中途有一处必须游泳才能通过的地段——两人已经再也不想游了。于是他们选择了坡度较陡的"瀑布之路"，瀑布甘甜的水正好也可以滋润渴出青烟的喉咙。

"怎么看都跟毕塞德岛一样啊。"

"嗯，我也觉得是。这里似乎有人居住，却不像是我们的人，好奇怪的感觉。"尤娜停住脚步，注视着路边的石像。石像与两人的膝盖差不多高度，有着人类的外形。长年的风吹日晒，磨损了其雕刻工艺，特别是背部被风化了一大块。

尤娜道："拄着拐杖还长着胡须，是个老爷爷吧。"

"不是大召唤士的像吗？"泰达问。

"肯定不是。"尤娜断然否定。两人凝视了石像一

会，依旧毫无头绪。他们撇下石像继续前行，空气变得冷冽而湿润，可以听见大珠小珠落玉盘的瀑布声。两人争先恐后地跑过去。

很快就来到瀑布之下。山腹间流淌出的地上河气势磅礴地冲出岩石，瀑布之路就在弧面的瀑布下方。头顶的水散在空中，使得这里即便在酷暑季节也保持着清新凉爽。该岛并没有让他们失望，除了主观上判断它和毕塞德岛不同外，一切都是如此熟悉。他们沐浴着雾状的水汽，尤娜仰头并张开嘴，泰达模仿着她。

“好舒服！”全身被太阳炙烤的痕迹都消失了。

“感觉整个人活过来了呢。”尤娜笑道。

“是啊。”

水从内外两面滋润着两人，倦怠的身体恢复了平时的生气。

“你说……”泰达寻找着词汇，“我们会不会已经死了？刚才听你说‘活过来了’的时候，我不禁就想，我们其实是不是已经溺死在海里了。”

“那现在我们是什么个状况呢？”

“就是死了以后的状况呗。”

“不清楚呢，因为我以前也没有死过啊……”

泰达虽面带笑容，但他并不是在开玩笑。或许在斯皮拉大陆上，人和动物死了以后也能像生前一般地活着——多种可能性飞快地在他脑海中闪现。首先是“死人”，两年前的那次冒险旅途上，传说中的大保镖奥隆就是死亡之躯。在尤娜犯下的所有错误里登场的西摩亚老师也选择了死亡，艾本寺院的最高领导者麦卡老师亦然。凭着对生命的执着，他们死后也能像生前一样生活，很难有判断他们究竟是否死去。召唤仪式中不可缺少的“祈祷之子”同样也是无限接近于死亡的存在体，但这也是一种“生”的方式吧？此外还有幻光体。召唤兽即为幻光体，异界中出现的死者幻象或许也可以称为幻光体。迄今遭遇的大小魔物，其中一半也可以称为幻光体，“辛”也不例外。

“要不然我们还是以活着为前提来考虑接下来的状况吧。”

“嗯，比如呢？”

“尤娜你还记得多少？抓紧鲨鱼随波逐流，之后我们舍弃了鲨鱼一起游泳的对吧？”

“嗯。当时心想要是你头顶后面的岛是毕塞德就好了，这时呛了口海水，结果更多的海水涌到嘴里，难受得想吐。不过难受就是一瞬间的事，接下来就什么都不记得了。”当说到呛海水时，泰达的表情明显变得紧张，尤娜微笑着。

“接下来有记忆的就是刚才的沙滩，以及后来发展到现在的事情了。”

泰达低头沉吟，片刻后皱着眉头正色道：“我想说的是，不管接下来发生什么，都不要轻易放弃。比如牺牲自己让我活下去之类的傻事，千万不要去做。我讨厌没有尤娜的斯皮拉，活着也没意义。”

“嗯……那我也说一句。”尤娜两手叉腰，凝视着泰达的脸，“我没有轻易放弃过，怎么会轻易放弃呢？但我已经不能再叫你来救我了，因为以前你已经救了我好多次。而且我也不希望你从我的世界里消失，如果再发生一次那种事情，我想我会做出同样的选择。虽然我无法表达好意思，但是我不希望被没有能力救我的人来救。”

“我可不是没能力救你的人啊。”

“是吗？那时真是千钧一发吧。最终你还不是和我一起落水了吗？”

“抱歉……”

“我才不原谅你，我要一直一直责备你。”尤娜大幅度地摇着头，夸张的动作使得她湿润的头发高高扬起，向着应该是毕塞德岛上村庄的方向走去。

“对不起。”泰达呢喃着，跟在她身后。

尤娜说出了心底想说的后，轻松了不少：“你呢？想起什么了没？”

“我总感觉是我家老爹救了我。巨大化的老爹，有这～么大。”泰达说着张开双臂，辅助说明他要表述的大小，“说不定是幻象，或者是我的幻觉吧。也许最终不过是我的运气好罢了。”

运气好——的确，这说不定已经是最充分的解释了。不假思索，只需感谢上天的奇迹。如果是两年前，“艾本的恩赐”这个词汇也足以使人信服。

“可是这跟当时被辛吸入，第一次来到斯皮拉时的感觉差不多。和那时一样，分不清眼前到底是现实还是梦境。”

尤娜长长地“嗯”了一声，没有接话。片刻的沉默后，泰达大声道：“如果真和那时一样，那这里应该就是另一个毕塞德岛。另一个世界的毕塞德，相像但并不一样，我们来到另一个世界了。”

原来如此，尤娜心想。泰达已经有过一次体验了，这种想法尽管充满了非现实性，但用来解释眼前发生的事情的确再合适不过了。

“如果是这样，我们还能回去吗？”尤娜开始思考这个问题。

“哎？”泰达的神色表达出他心中的意外。

“我们得回去吧？”尤娜道。难道他想就留在这里生活？

“是啊……”

两人的心情彼此擦肩而过。

“身体凉快下来了呢。”尤娜语气轻松地说着，迈出步子。如果是毕塞德岛，那么村子就在这个方向。从遗迹之路穿过山顶，再走下坡道就应该是毕塞德村。她不知道泰达的推测是否正确，不过思考着自己的毕塞德村和眼前的毕塞德村，焦躁不安的心情稍许能得到缓解。

两人彼此沉默地走着。眼前的风景让尤娜想寻找些话题，但自己身后保持着的一段距离的泰达，内心似乎与她有了隔阂。他应该觉得，两人在这个世界生活下去也不错。可能他的这种想法只是暂时的，但是在找到回去的方法前，两人饶有兴味地探险，闲暇之余抱抱亲亲地耳鬓厮磨一番——他应该怀揣这样的想法吧。他忘记了有人在担心我们——尤娜对此非常不满。偶尔地、稍稍地对他生起小小的不满，应该是可以的吧？

我一直觉得他应该更了解我呢……尤娜心想，当然她也知道自己的性格多少有些不好捉摸。

“尤娜，看！好厉害！”

尤娜转过头，见泰达正指着她头顶上方。她又转回头去，看向泰达指示的地方，鲜艳的橙色活泼地跃入眼帘。

“锃亮锃亮的，是新造的吗？”

眼前对应的是毕塞德岛的遗迹之路，但排列在眼前的机械崭新得似乎刚涂完色。泰达感叹着，跑近这巨大的机械，回忆道：“当时基马利就是从这上面跳下来的吧。”

没错，是同一个地方，可是……

“看啊，尤娜，这家伙在动！”泰达向她招手。

尤娜靠近了看，传入耳中的轻微声音，表示这机械正在有所动作。

“这到底是什么呢？”尤娜的疑问不禁脱口而出，泰达只是耸耸肩。随即他像是记起了什么似的，说道“村子不知道怎样了”就丢下机器向前跑去，尤娜急忙跟着他。

“快来快来。”泰达招着手，原地踏步地等待尤娜追上自己。脚下这片地方相当于毕塞德岛上的山顶位置，就是那个矗立着祈祷旅途平安的石碑的山顶。除了没有村庄外，眼前的景象和毕塞德岛完全一致。

“别看下面，看这里。”

泰达调查着石像。在本该矗立着祈祷石碑的地方立着一座人像，等身大的少年石像与台座连成一体，光台座就比泰达还要高。由于年代过于久远，已经看不清石像的细节了，不过整体还能分出是个四肢纤细的少年……不对……

“有胸。”泰达也注意到了。

“这是个女孩子的像。”尤娜道。

“嗯，手腕前端的部分已经缺失了，不过这是祈祷的姿势吧。”泰达摆了个双手祈祷的姿势。他的推断应该没错，尤娜走近仔细观察细节。

泰达绕到石像背后说：“背后有翅膀呢。啊，快看，台座上刻着字。”

尤娜走到泰达身后，台座上果然有字。

“露琪拉，刻的是露琪拉，这个名字的人是石像的原型吗？”泰达问。

“嗯，一定是的。不过这到底是谁呢？”

“能被塑起这么雄伟的雕像，一定是名人吧。这个岛的名人，同时也是斯皮拉的名人，不过我不太懂斯皮拉的历史，不认识她是谁。”

尤娜也不认识。虽然比起泰达她要博闻强记得多，但记忆里并没有“露琪拉”这个名字。尤娜绕着石像踱起步子，想找找进一步的线索或说明。

“尤娜！”

抬头一看，泰达正指着遥远的某处，那应该是相当于毕塞德村的方向。

“这个叫露琪拉的石像面朝那个方向，她向着那个方向祈祷，即是说，那里肯定有什么东西。”那个方向似乎只是一片森林。

如同预想的一样，这里没有村庄。杂草遍地丛生，树木欣欣向荣地生长着。这是南国岛屿的雨林，昆虫的振翅声不断骚扰着耳鼓。

“这里有格拉斯齐利啊。”这是毕塞德岛上四处可见的昆虫的名字，当然尤娜对它的了解也仅限于名字了。尤娜继续说道：“既是毕塞德，又不是。另一个世界的毕塞德，你推测的肯定没错。”

“得回到原来的世界啊。”泰达的声音一下子深沉起来。

“你怎么啦？”

“嗯啊，我想尤娜你比我更明白，斯皮拉大陆是一直禁止机械的吧？因为什么艾本的教义。艾本的历史差不多一千年，但这里有机械，反而没有村庄和寺院，是不是表示艾本的教义没有传到这里呢？这里就是那个时代吧？”

“嗯。”

“我记得是战争来着？”

“嗯。”

“琉库跟我提过，莲啊修因什么的。这儿可能就是那个时代吧。千年以前的毕塞德。”

“是吗……”

“我可不想被卷到战争里去。”

“嗯。”

“听说战时，召唤士会被派到最前线去对吧？”

“嗯。”从刚才开始，尤娜的回答就只有“嗯”字。除了“嗯”以外，她脑海里一片空白。她觉得泰达的推测十有八九是对的。

“放心吧，尤娜。一定有回去的方法。”

“你怎么知道？”尤娜赶紧追问，若是知道了方法，担忧不安的心情才能平静下来。

“因为我们来到这里了，没可能是单行道。就像辛和奥隆可以往来于萨那鲁刚多和斯皮拉，我们也能做到。你想，辛的真身是我老爹，也许来这儿的时候我跟老爹还见了面，他说不定还告诉我说一定能够回去之类的……”泰达没有任何根据地、运用起自己知道的各种材料安慰着尤娜，这让她颇为欢喜。

"谢谢。"她低头道谢，泰达总算松了口气。

"嗯，那我们走吧。"

"去哪里？"

"得把岛上仔细调查一遍，寻找回去的办法。"

"是呀！"

"寻找办法"这个词听起来虽简单，具体的措施实在过于含混，但除此之外无计可施。攀登着返回山顶的坡道，尤娜突然注意到一件事，不经意地叫出声。

泰达差异地道："怎么了？"

"我们现在走的这条路，为什么会存在呢？既然这里没有村庄，那它完全没有必要啊。如果不是走的人多了，是不会形成这条路的。"

"也许是散步的路？沿着它走一圈对身体有好处之类的。"

"是吗……"

"啊，我不是想否定你。意见，提点意见。"

"嗯。"

"啊。"这次是泰达似乎发现了什么，向路边跑去，并用双手拨开茂密生长得几乎和人一样高的草丛。

"尤娜，看！"

草丛里显出的是一座老人的石像，与他们之前看到的一般模样，并且轮廓比前一个看起来清晰许多。

"拄着拐杖。"

"还背着袋子呢。"

"如果没有拐杖，倒和O'Aka行商人差不多。"泰达笑道，尤娜也跟着笑了。当年在斯皮拉大陆上冒险时，O'Aka商人帮了他们不少。他背着巨大的袋子，出现在尤娜一行人的各个目的地，拼命推销自己的产品。

"莫非这是O'Aka行商人居住的岛？我们遇到的那个是二十三代，难不成……咦，你看这手杖。"

"嗯，仔细看的话跟刚才的石像不一样。"

"是这个短的部分不一样吧。"泰达指着手杖的握把，那是一条短短的横棒，一头雕着鸟嘴，另一头雕着兽尾。

"这鸟嘴是……"泰达用食指沿着鸟嘴的边缘摩挲着，鸟嘴的尖端指向几棵古老的大树，泰达跑近大树开始了调查。

矗立在森林与大树的边界上的这些树，看起来并没什么特别。尤娜环顾了四周后重新将目光落回眼前的石像，并且开始思考最开始看到的那尊。还是确认一下比较好。

"你等等我。"尤娜沿着来时的道路返回。

"你去哪里？"

"找O'Aka。"

经过山顶的露琪拉像，两个人重新回到遗迹之路。他们见到的第一个石像果然还是拄着拐杖的，整体造型与草丛中的那尊几乎一样。

"石像的原型的确是同一个人，不过姿势稍微有点变化。"

"不过这并不是O'Aka吧？"

"嗯，不确定要素虽然很多，但这点倒可以确定。不过它的原型到底是谁，我们大概想破头也没有个答案。你看这个石像的拐杖。"

拐杖上的鸟嘴，正好指向草丛里的石像。尤娜突然明白了什么："往回走！"留下困惑的泰达，尤娜径自迈步，泰达赶紧追上说："尤娜，你变急躁了啊。"

"也许吧。也许是我们刚才太过悠闲了。"

"我昨天才回来见到你，你就不能对我温柔点吗？"

"虽然我想这么做，但你要是只会抱怨，那就看我的心情了。"

"好的好的。"

两人在瀑布之路的树荫下开始了作战会议，确认要优先掌握岛屿的全貌。如果遇到原住民，要向他们表现出友好的态度。要是对方先显出敌意，那么就要事先预判并回避。不小心走失对方的话，就到最初的海滩汇合。此外不得不在意的是石像，每发现一个就必须仔细检查。

"这里不可能没人住对吧？如果是一些和善的人就好了。"

"嗯。不过他们看到尤娜，也会失去战意吧。"

"为什么？"

"因为……"泰达指了一下尤娜的胸部，她一直穿着上下分体的黑色泳装。

"我很心动的说。即使一同待了这么久按理说看习惯了，但突然瞄到的时候还是会心跳加速。可能眼光有时还很下流，不过希望你能原谅我。我都坦白交待了，会原谅我的吧？"

"嗯……为什么在说这种话题的时候你这么得意呀？"

"这是为了掩藏心底的害羞啊。"

对着泰达一脸的实诚表情，尤娜只能笑笑。接下来，两人一丝不苟地调查了岛上任何可以踏足的地方，老人的石像随处可见，石像手杖的鸟嘴都有个共同点——都指向走不通的死路。或指向悬空于海面上的断崖，或是崩塌的岩石断层，或是人类无法通行的密集树林。当地人打造这些石像的目的是什么呢？若是为了告诉别人哪些路不通，为什么不直接指出正确的道路呢？

"你说，熟悉地形的当地人应该不需要这些路标吧？所以这些应该是为了不太明白岛屿地形的外人造的。"尤娜征询泰达的意见。

"比如说我们？嗯，想象一下，我们看了路标以后按指示的方向走，结果却走到悬崖峭壁，那路标的意义何在？到时我们只能原路返回，浪费时间。如果是半夜辨不清地形，没准就掉下去摔死了。好可恶的石像啊。"

"目的是为了闯进岛屿的外来客浪费时间或坠崖而死呢。"

"尤娜。"

"嗯？"

"我看我们需要武器。"

"比起武器，我更需要衣服。身上被树枝划伤了都。"

"衣服啊……可是这里拥有衣服的那群人，似乎对外人抱有很强的敌意，会把我们推到悬崖下面呢。"

"不过我还是觉得不自然，我不想把当地人想得那么坏。也许这些石像只是想告诉人们前方危险，无法通行。岛上的孩子也能从石像里学习到地形知识，比如那个方向是悬崖，那个方向走不通之类的。所以这些是拥有教育意义的石像。"尤娜一边说，一边觉得这也是可能性的一种。

"那我们来讨论一下，这个岛的居民都住在哪里呢？"

"原本毕塞德村的位置是森林。"

"我们也许忘掉原来的毕塞德会比较好。"

"嗯。不过当初毕塞德为什么会在那个位置建造村庄呢？"

"最先是为了建造神殿，劳作的工匠们在神殿附近居住，后来就形成了村落。我听说是这样。"

"那为什么要在那儿建造神殿？"

"那是因为……嗯，古时候辛是存在的对吧？神殿要建在辛没办法毁坏的地方。"

"但是这座岛上的同一位置却没有村庄……啊，如果这是千年前，那辛还没有诞生对吧？"

"一口咬定这里是千年之前真的好吗……"

"嗯……"泰达沉吟着，抱臂仰望天空，想了想说，"要不我们再去村子的方向吧。"

"倒是可以……"尤娜不太明白泰达的用意。

"我想关键还在露琪拉。那座女孩石像面对着祈祷的地方，一定有它的特殊意义。相比这些老人路标，露琪拉更为关键。"

"嗯，那我们再去调查一遍。"

原路返回并不是件轻松的事，两人在郁郁葱葱的岛上几经辗转，尤娜无意间发现绑在树枝高处的布条记号，顺着这棵树继续往下走，就看到了第二个布条记号。追踪着这些布条，他们得以到达森林深处。从这些布条的色泽和磨损情况看，应该是于不同的时代绑上的。最新的一批布条，颜色上近似树叶绿，似乎是最近才绑上的。每当泰达找到一根布条，就开心地示意尤娜跟上，他浑然不顾抽打着自己身体的树枝，只管寻找下一个记号。

尤娜真心想要一件能遮蔽身体的衣服，粗糙的小树枝留下的轻微擦伤虽然不怎么疼，但感觉实在太不舒服了。前方的泰达催促她快点跟上，尤娜情绪低落地应了一声，泰达鼓励道："再加把油，应该很快就能看到人家了。那时候就万事大吉！"

尤娜的情绪并没有被鼓动起来，她并不认为将道路隐藏得如此难找的当地人会如何好客，她只是应道："是啊。"

"尤娜。"

"嗯？"

"奥隆说过，尤娜不擅长撒娇，所以感情都浮现在脸上。"

尤娜闻言急忙以两手遮住脸颊。

"我已经反省过了，不应该只说抱怨话。抱怨也是因为心里着急，不过……"泰达几次欲言又止，终于似乎又鼓起勇气说，"对于尤娜来说，我是个曾经消失了两年的人，这应该有很大影响吧？但是你却顺其自然地接受了我，我应该很感激才对。"

原来如此——尤娜心想。只要自己不说话，或者没什么精神的时候，他就会以为错在他，然后又是懊恼又是反省的，她真希望他别再这样了。自己内心的想法果然流露于表情了吗？

泰达继续道："总之我想再次获得尤娜的信任，所以不能总是扮演一个麻烦的小屁孩，有意识地成为帅气的男人，比如像奥隆那样。两年前冒险的时候，我一度觉得他是个令人火大的老头子，但是现在明白了。我想变成他那样，如果能够变成那样的话，尤娜……"

"嗯。"尤娜点头答应道。现在的她其实很想笑，眼前的这个男生拼命想让她知道自己在努力，真是孩子气。他想得到我的认同，希望获得与我在一起的保障，啊，原来如此。尤娜突然领悟到为什么他的幼稚会如此显眼，从重逢开始到现在短短的时间里，许多次地发现两人之间的不自然。

两年了。

这两年里，他的时间是静止的。十七岁与十九岁，二十岁与二十二岁，二十五岁与二十七岁，三十与三十二岁……尽管现在两人的步调不太一致，但长时间在一起的话，一定能够克服——她这么想着。虽然偶尔会生气，但与他长相厮守的心意并没有变过，从第一次接吻到现在，一直都没变。

"怎么了？"泰达问道。

"嗯？"

"看你笑嘻嘻的。"

"偏不告诉你。"

"尤娜……"泰达发出哀求的声音，既可笑又让人怜爱。

"好痛！"泰达突然抱住头，吓了尤娜一跳。泰达转头一看，印入视野的是一颗缓缓滚动的皮球。那球呈现着打磨过的皮革的颜色，大小与自己擅长的水

球差不多。

“水球？”泰达寻找着球的主人，向球滚来的方向走去。

还有一步——看着泰达的尤娜，被自己眼睛里突然落下的泪水吓到。感情大幅波动，令她无法站稳。她蹲下身抱紧双臂，一种难以忍受的悲伤涌起。伴随着一声巨响，受到激烈冲击的尤娜被震飞老远，眼里看到的，是同时被炸飞、面带惊愕表情的泰达的头颅。

尤娜晕了过去。

“思考他。他的名字叫泰达，对吗？”一个陌生的声音在她耳畔响起。

“是的。请问你是……”

“我……你可以称我为这个世界的神。”

“神明大人……吗？”

对方暂时沉默了一会，很快又说道：“我是谁不重要，现在请你想他的事情。”

“好的。”

“那真是一场不幸的事故。”

“哎？”

“你似乎还不了解状况。好吧，你先把他的事情告诉我，从第一次相遇开始。”

“我成为召唤士的那天，第一次与瓦尔法雷心意相通的那天，他出现在我眼前。我感觉他是个特别的人，与我以前见过的男孩子都不一样——也许不是，因为后来我们一起旅行，我了解了他、喜欢上他，所以才觉得他不太一样吧。其实是个挺普通的男孩子。”

“继续想，你有多么喜欢他？”

“好的。”

“你在哭？”

“一想到自己有多么喜欢他，一想到那时知道我们无法在一起时的悲伤，我就忍不住……”

“尽量想些开心的事情吧，要是没有那也没办法。”

“好，我知道了。”

“那么现在我就对你施加魔法，这是个很难的魔法。”

“好。”

“我不会消除你的记忆，但是会将它封印。封印也许会被某些契机冲破。”

“是。”

“那么再一次，你与他相遇了，那是你成为召唤士的第一天。”

“然后呢？”尤娜刚说完，自己与泰达所有的记忆断片豁然在眼前铺开，接着全部流入一只握紧的手中。

“这手是？”

没人回答她。手的主人隐藏在暗处无法看清，但是尤娜却确信着一点：“这是你的手，惹人可怜的手。”她牵起这只手，贴上自己的脸颊。



BOY&GIRL

18

“尤娜，尤娜！”

被摇醒的尤娜睁开眼睛，泰达正盯着她，头顶上是陌生的天花板。

“吓坏我了，之前完全没反应，还以为你死掉了。”

“你才死了呢！”说出这句话的瞬间，尤娜感到头颅中央一阵抽痛，下意识地用手捂住头。

“没事吧？你的头似乎撞得很厉害。”

尤娜完全不记得发生了什么。她只模模糊糊地记得，当时泰达遇到了很坏的境地，自己想要去帮他……

“我只记得自己当时在哭。”

“我也记不清发生什么了。”泰达说着，躺倒在尤娜的身边，“就是身体好痛啊。”

“我们当时发现了布对吧？打算跟着布条寻找村子。”

“嗯，我们走进露琪拉石像俯视的森林之后，似乎发生了一件大事。但想不起来了。”

尤娜努力搜索着记忆，却只感到一块坚硬的悲伤。

“我当时在奔跑吧？好像是要去追赶什么东西。”

尤娜直起上半身，动作非常小心，唯恐再次引起头痛。

“我总觉得不去想这件事比较好。”

“这很困难，没法让自己不去想。”

“睡在这种昏暗的地方也想不出个所以然，出去吧。”

尤娜审视了一下房间内部，有一种刺鼻的味道。臭气的来源大概是这间房子本身，漂浮着的空气带着不愉快的气味，甚至让她想吐。缓缓站起身后，她发现自己不再泳装打扮，而是穿着件外衣，这是一件绿色的长袍，下摆和袖子上绣着奇妙的几何图案。

走出石头筑成的小屋，眼前是一条绵长的石质长廊。不远的视野内随处矗立着与他们苏醒的地方完全一样的小石屋，但全部空空荡荡，没有人类居住的痕迹。她又看到一个已经分不出是什么东西来的某种朽坏物，散发着令人呕吐的恶臭。尤娜强忍着不舒服，在陌生的环境里走来走去。他们并不知道该往哪走，走到了又会发生什么，但这两年来，尤娜已经学会了在陌生地方求生的技巧，那就是豁出去赌一把。

“你说这是什么味道？闻起来好难受。”

“好像是一种很古老的气味，另外有点像……说出来你可别生气，我第一次走进寺院时，闻到的也是差不多的气味。”

“你是说毕塞德的寺院？那可是我长大的地方呀。”

“所以才让你别生气嘛。尤娜身上的味道很好闻，寺院里的气味也很快就习惯了。”

又走了片刻，尤娜发现泰达的推测并没错，越往前走，她越是确信一件事：“这里很像试练回廊。毕塞德寺院的深处，通往祈祷之子房间的那个回廊。”

“啊，那里啊，原来如此！那……”

一想到这可能是试练回廊，尤娜顿时放轻了脚步。虽然很像，但毕竟不是。这儿的规模比毕塞德的寺院大多了。原以为相同的构造，在转过一个拐角后变得完全不同，毕塞德的回廊是没有拐弯的。

“不觉得这儿很大吗？”

“嗯，啊，原来如此，如果我们把这里的房间和道路都走完……”会发生和毕塞德一样的事吗？她总觉得不会。而且，即便她证实了自己的猜想，也并不表示事态会有所好转。

“不可以太贪心哦，尤娜。”泰达那似乎洞悉一切的说话方式让尤娜一瞬间不愉快起来，但紧接着自己的手就被他握住了。

“我总觉得不会再发生什么糟糕的事情了。”

“为什么？”

“因为我们是被这里的原住民救了对吧？如果他们想杀我们，或者对我们不利，根本没必要这么麻烦啊。”

两人牵着彼此的手走到回廊尽头——亦或是说某个房间的入口。推开门，后面一段长长的阶梯，通往中央广阔的圆形空间。

“形状与毕塞德的寺院一样。”尤娜脱口而出，“但那不是大召唤士。”

靠墙处立着大大小小的石像，尤娜莫名地感觉这些石像的人都已死去，她不自觉地握紧了泰达的手。

“尤娜，我想那是露琪拉的像。总觉得好悲伤。”

“嗯，很悲伤。可是我们为什么会感到悲伤？”

“大家都死了，这里有的只是充满悲伤的过去。”

“嗯。可是我们为什么会知道？”

“有人想让我们知道。救了我们应该也是‘他’或‘他们’。”

“我们能为他做什么呢？”

“不知道。”

“找找看吧。”

两人开始调查这酷似毕塞德寺院的场所。方才不愉快的感觉奇妙地消失殆尽，他们首先调查的是圆形广间里排列的石像。所有石像的台阶上都镌刻着各自的名字，这帮他们省了很多探索的工夫。

泰达找到了之前岛上随处可见的老人的石像，石像戴帽微须，肩背巨大的袋子，手中拄着拐杖，拐杖的把手果然也是鸟嘴和兽尾的形状。

“这不是O'Aka商人啊。”泰达笑着读起石像台座上的字，“旅行者之神安里，引领我们平安跋涉陆地、渡过海洋。尤娜，看这个。”他颇为得意地向尤娜介绍自己身后的石像。那是一个半裸的少女，身穿威风凛凛的铠甲，手中提着一把细身长剑。

“战神露琪拉，请赐予我们战斗的知识与勇气，以您的双翼庇护我们。这女孩原来是战神啊。”泰达读完台座上的铭文，感叹道。在泰达的催促下，尤娜开始仔细观看其他神像。

“丰收之神库修，请赐予我们食物与家庭。”

“异界的守护神古亚尔多，请赐予我们安息与爆发。”

“匠神阿尔布，请赐予我们睿智。”

“秩序之神巴鲁姆，请赐予我们安定。”

“月神嘉娜艾拉，请在黑夜中守护我们。”

“复仇之神斯隆，请消除我们的仇恨。”

“太阳神梅尤乌，请赐予我们光明。”

“这些神，就是我们平时说的神明大人吧？一直以为他们只是童话传说，‘胜利女神啊向我微笑吧’一类的鼓劲话里才有。”

“是呀。”

尤娜从没有想过会有直接祭祀神明的风俗。她印象里的祈祷对象，是大召唤士的石像或者那些沉睡在寺院底层的祈祷之子。当然在有的场合下，也会向艾本的领袖老师祈祷。

“也许在艾本的教义广为传播前，人们信仰的就是这些神吧。”

“是被艾本禁止的那些神？教义说‘不可念出这些

神的名字'。"泰达模仿着艾本曾经的最高支配者麦卡老师的腔调。敢这样对麦卡老师不敬的，全斯皮拉大概只有泰达一人，尤娜甚至觉得泰达模仿得惟妙惟肖。

"啊，尤娜你看。"泰达食指的前方是一面巨大的浮雕，上面雕刻的并非众神诸相，而是大量的人名。召唤士的护卫官们——浮雕上这样写着。"召唤士"这个熟悉的词令尤娜迫不及待地看下去，只见那些名字分别是巴鲁姆、斯隆……"咦？这不是刚才那些神像的名字吗？"尤娜诧异道。

"的确，但上面就是这么写的。"

"哦……"尤娜有些疑惑，只能不置可否地应声。

泰达道："不过这里也有召唤士，究竟是怎么回事呢？"

"就像字面上写的那样，这个岛上也有召唤士和他们的护卫官。啊，护卫官难道就是斯皮拉世界里的'保镖'？然后所有人都信仰着神明。但召唤不是艾本的特技吗？"尤娜道。

"也许这就是错误的源头。"泰达试探着说道，"在艾本的寺院和教义形成的很久很久以前，召唤就存在，也有召唤士。尤娜对我说过，古时候贝贝鲁和萨那鲁刚多间爆发了战争，那时就有召唤士大显身手了吧？"

"我还真没这么想过，一直以为祈祷之子的生成是艾本教会特有的技术。也许事实并非如此吧……好不甘心，明明只要冷静地思考一下就能想通的事，我却从来都不愿意去想。"

"在斯皮拉长大的话，这也是没办法的事吧。"泰达的声音里包含着同情，"一定是战争结束后，艾本寺院想独占一切资源，也没有人站出来反对他们。"

"如果真的在此之前就有召唤士的话……"尤娜想起阿尔贝德一族遭受到的灭顶之灾。

"那还真可怕呢。"

"嗯。"

"我们出去吧。"

"嗯。"尤娜点头，泰达快步走出门外。如果按毕塞德岛的地理情况说，他现在正向寺院的正门走。尤娜正准备跟上他，却突然凝视着地板，心想：这里曾经也有召唤士。既然如此，肯定也有召唤仪式里不可或缺的祈祷之子。

"尤娜？"见尤娜停在原地，泰达困惑地转头唤她。

"啊，抱歉抱歉，我想去一个地方。"

"去哪里？"

"寻找祈祷之子。"

"啊，原来如此！这里既然有召唤士，那也可能有祈祷之子，尤娜也许又能施展召唤术了。"

"是啊。"

"好厉害！啊，等等，如果现在正处于战事中呢？那尤娜不是也会被卷进去吗？"

"我想不会。我不是任人摆布的召唤士。"

"也是。那尤娜你知道祈祷之子在哪儿吗？"

"如果它距离我不远，并且希望我召唤，那么应该会让我感知到它的存在。不过现在我什么都没感觉到。"

"也就是说离得不近。"泰达说明道。

还有另一种可能性。尤娜心想，那就是祈祷之子不愿意与她发生感应，召唤士就没办法知道它们的位置。召唤的主导权并不在召唤士一方，而是由祈祷之子把握着，只不过世人几乎不知道这个事实。不过她还是附和着泰达："是啊，这附近没有呢。"

"那么……"

"祈祷之子的房间，也许就在我们苏醒的地方附近，再往深处继续走。"

"那我们去找找看。"泰达攀上阶梯，准备返回回廊，被尤娜制止："等等！"

"咋了？"

"等会再去找，等我们多了解一下这里，因为这里不是艾本的世界……"

泰达等待着她说完，但尤娜实在有些说不出口。想了片刻，她才悠悠地说："召唤仪式必须与祈祷之子心灵相通，方法各种各样，就算是在艾本的世界里，与祈祷之子交流的方法也不尽相同。"

泰达走近她，食指触碰着她的唇："我知道，尤娜内心很害怕。"

"嗯。"

"那晚一些再做。一听到能跟祈祷之子交流，我有些兴奋过头了，男人就是这点不好。"泰达勉强挤出笑容。

尤娜看着阶梯的上方，叹了口气。自己竟然害怕召唤仪式，简直连想都没想过。两年都没有使用过召唤术了，自己内心的坚强程度已经不能跟两年前相比，如果没能承受住，召唤兽也许会残暴地吞噬她的心灵。她已经不想再召唤了。她恐惧。可是现在不由得她，必须再次召唤——尤娜意识到，这是他们回到原来世界的可能性。

泰达打开阶梯左侧的一扇门，这在毕塞德寺院是进入僧侣房间的门。门后是一条通向黑暗地下的斜坡，前方飘来刺鼻的铁锈味。进门的瞬间感到了轻微的震动，让尤娜不禁想起昏迷之前看到的那个橙色机械。地下是一个大房间，并斜坡上的广间更宽敞。四处摆放着用途不明的机械，这些机械围绕着一个长方形的高台，高台前方有一张椅子。椅子的旁边是一面小桌，物品杂乱地堆积之上，一切物品都厚厚地覆盖着一层灰。

泰达发表意见："像是制作东西的地方。这些机械都是制造机械的工具。"

"似乎是工场吧。"工场、工房——海鸥团的辛拉向她提起过。从剩余的机械推测，古时候的世界应该坐落着大量这样的工场。

由于气味过于刺鼻，泰达提议不要久待。房间深处还有一扇门，泰达毫不犹豫地推门而入。门后是大量的上下结构床铺，空间同样宽敞，容纳百人应该不成问题，但是依然散发着刺鼻的气味。泰达皱着眉退出门外，环视了周围后又选择了另一扇门。

"尤娜，来看。为今后做打算的话，这儿可不能错过啊。"

"什么呀？"

尤娜走到门前向里张望。这是个用途异常之明显的房间——武器库。三面墙壁都立着武器架，安放了各种各样的剑。进门仔细端详，还有带刺的铁球、斧头等其他武器。所有武器的木质握柄全部腐朽消失了，只留下金属部分。

"虽然生了锈，但还可以用。"泰达左手拿起一把长剑，右手在架子上探索着，"尤娜你也找一件趁手的武器吧。"

"嗯。"尽管对战斗没什么兴趣，但武器是必需的。

"有了。"泰达拿着一块长条的石头说，"这是磨刀石，得把锈磨掉。"

"你磨过武器？"

"没有，不过磨菜刀差不多吧。"

"大概是吧。"

之后两人花了半小时左右找好了各自的武器，泰达用的是半球形剑镡的双刃长剑，尤娜则是剑镡上有着美丽装饰的轻型短剑。剑柄由于已经朽坏，两人只得割下衣服的下摆布条缠上。泰达得意洋洋地挥剑，随即他发现生锈的不仅仅是表面，就连剑身中部也被侵蚀了，不由得皱起眉头。真要战斗起来，这剑未必靠得住，只希望别遇上凶恶的敌人吧。

走出武器库，两人返回广间。还剩楼梯右边的房间尚未探索，泰达推了推该房间的门，门轴似乎锈得厉害。他借助自身的体重，慢慢将其挤开。这里大概是个食堂，排列着铁制的大桌和座椅，深处似乎是厨房所在。

"怎么样？要调查一番吗？"泰达问。

尤娜摇摇头。她知道泰达为了照顾她的心情，有意推迟去见祈祷之子。他的体贴令她感动，但她不想再退缩了："我们上去吧，呼吸点新鲜空气。"

19

两人互相依靠着，小心翼翼地打开门，夜间微暖的空气迎面而来。枝繁叶茂的树木遮蔽如盖，但还是能看到其遥远上空的漫天星斗。地面铺设的石板上耸立着多根拳头粗细的铁柱，柱子之间的距离大约相当于成年人张开的双臂。所有柱子的顶端皆由钢缆连接，钢缆上爬满了毕塞德岛上不曾见过的植物藤蔓。

"当地人就是用这种方法来掩藏该建筑，从上方眺望过来，只会以为是一片森林。我们之前都被它骗了。"泰达语气中带着一点开心，但尤娜挂心的却是别的事。

"我们当时是朝这个方向来的对吧？在森林的小路找到记号，逐步靠近这里，但之后发生了某件事故，接着被陌生人搭救，然后从这个建筑里醒来，事情的全程是这样没错吧？"

"嗯。"泰达不太能把握尤娜说话的方向性，谨慎地点点头，"眼前这景象虽然很有特征性，但我们都没见过。如此说来，前面就是现场了。"

"现场？"

"事件现场。"泰达说着，握紧手中长剑。

泰达警戒地向前走，尤娜心中默念着"没事没事"，跟随他身后。无论当时发生了什么，自己和泰达都是被搭救了的。与其过度地警戒当地人的恶意，她更愿意去相信善良的一面。两人一步步地前进，泰达突然停住脚步兴奋地喊："看！"透过树叶的间隙可看到山顶风景，星光照耀下，露琪拉像明晰可见。"啊！"尤娜立即明白，事故发生前令泰达吃惊的究竟是什么了——一个人影出现在他们的视野中。

两人抑制着胸中即将揭开真相的焦躁，攀登起通向山顶的坡道。顺着山路走，山顶一度从视野里消失，再前行一会又立即能够望见。担心跟丢了人影，他们半途开始加快速度。他们完全没有感觉到危险，好像从一开始就知道人影绝不会予以加害。人影舒缓地舞蹈着，两人紧盯着它，渐渐迫近山顶。人影依旧自顾自地跳着舞。

"和你的这件一样。"泰达拉了拉尤娜的衣服，示意她的衣服与舞蹈的人影完全一样。

"那个就是救我们的人吗？"

"十有八九吧。啊，尤娜，你看那舞蹈是不是异界送？"对于泰达来说，斯皮拉世界的舞蹈看上去都像异界送。

"才不是呢。"

异界送必定会伴随飘浮的幻光，幻想的浓度虽然会受周围环境的影响，但不管多淡，尤娜都能辨认出，召唤士资质中最为重要的一项就是对幻光的敏感体质。

"啊，舞蹈动作不太一样。"

"跳舞的动作不是关键，每个召唤士都有自己特有的动作，有的召唤士不跳舞就进行异界送。"

"那为什么还要跳舞呢？"泰达问。

"这是为了给送行的生者看的。有的人肉眼看不到幻光，不清楚自己重要的那个人有没有被顺利超度，所以召唤士要以舞蹈为仪式，留给生者一个宝贵记忆。其实斯皮拉的人也有很多不懂这一点呢。"尤娜说完，将手持的短剑放在地上。泰达犹豫了一下，也静悄悄地放

下长剑。不久后，人影停止了舞蹈，向他们转过脸来并招手示意。

"去打个招呼吧。"泰达语调轻快，表情却颇为严肃，"我先去。"

"晚上好。今夜的星星也好漂亮啊。"人影的女子说道。她的脸庞周围有一圈黑色的卷毛，脸上大大的眼睛和酒窝非常显眼。瘦小的身体穿着松垮垮的长衫，头顶大致到尤娜的齐眼高度。

"我叫泰达。"

"我是尤娜"

两人有礼貌地报上姓名，女子轻轻点头："我是库修。"

"啊！"泰达张开的嘴顿时惊讶得合不上了。库修微微笑着，那极富感染力的笑容似乎将两人的心情都带动得变好了。

"丰收女神库修？"

"看起来不像吧？经常有人这样说我。"

"那个……"尤娜想询问什么，但还是打住了。

"啊，我只不过是借用了这个名字而已，并非真正的女神。怎么说呢，我们这流传着这样的习惯，当我死去后，还会有人来继承库修的名字。"

"您所说的'我们'是指……"

"神圣贝贝鲁的市民。"

神圣贝贝鲁——尤娜只知道贝贝鲁，加上"神圣"作为前缀的还是第一次听。

"你们似乎不太了解呢。"

泰达和尤娜点头承认，尤娜试探地问道："是不是神明大人的贝贝鲁呢？诸神统治的贝贝鲁——嗯，不过，话说回来真的有神吗？"

库修微微变色的表情让尤娜觉得她是不是会发作，但很快，库修又露出漂亮的酒窝："神圣贝贝鲁是受神明之托统治着贝贝鲁的神官当局。当然，'受神明之托'原本就是我们自己说出来的。神明究竟存在与否，这种讨论本身就是会引发严重后果的禁忌问题。"

"啊。"泰达不镇定地望着四周。

"不用害怕，现在已经没有人会问罪了。我想神明其实是不存在的，但对他们的信仰使得我们这群人成为同胞，彼此关心挂念。在各个季节或人生大事上，我们都会参加神事，这能让我们感觉到彼此是生活在同一个世界的伙伴。以神的名字取名也是出于这一点，我们有专门的赐名仪式。"

说到这里，库修手指天空："那颗最亮的星，你们知道叫什么吗？"

尤娜回答"夜之脐"，泰达则回答"闪电星"。

"我们称它为'安里之眼'。安里是旅行者的守护神。"库修说完笑了，受其感染的尤娜也露出笑容。

"彼此生活在不同世界的我们，现在却能聚在一起，你们不觉得这很美妙吗？"

"嗯，是的。"

"真的！"

"不过你们想知道的并不仅限于此吧。"库修掩住嘴角，问。

尤娜寻找着内心的问题，自己最想知道的是什么呢？泰达却先问道："那么请问这里是怎样的地方？"尤娜觉得他的问法比较奇特，于是补充道："这里是哪儿？"

库修轻轻点头："这问题我无法回答你们。大的名称可以叫做'战争局南方支部'，但详细地理位置却不能说。"

"战争局……南方支部？"

"是的。话说回来，你是召唤士吧？"库修问。

尤娜沉默地点点头。

库修又转头问泰达："那你就是护卫官了？"

尤娜与泰达瞬间交换了视线，从字面意思来讲，库修并没说错。泰达曾经伴随着身为召唤士的尤娜一起旅行，是她重要的保镖。

"嗯，召唤士尤娜和护卫官泰达。"泰达答道。库修的视线一瞬间移开，尤娜敏捷地转头，身后出现一个敦实的人影。

"辛拉君？"

辛拉是海鸥团的一员，阿尔贝德族的少年。他总是戴着老式防毒面具，身穿连体防护服。眼前这个人的装扮酷肖辛拉，但体格却不同，那是一个成年人的身高。

"它不会说话，我倒蛮像给它装个说话功能的。啊，这是伪装贝德尔，以前有好几台，现在只剩它一个了。"库修说着向贝德尔伸出手掌，"没事的，他们不是敌人。仔细看看，这就是之前我们搬运的人哦，尤娜和泰达，好好记住他们。不需要清理掉他们。"

"清理是……"泰达刚想问，就被库修阻断了话头，她转向尤娜，让她说出名字，然后又吩咐泰达做同样的事情。完毕后，库修解释道："这家伙的视觉装置已经失效，只凭借听觉来识别对方，我想差不多到寿命了吧。伪装贝德尔是基于清除敌人的目的而制造的，会向他所认定的入侵者发动攻击。与他相遇后就报上名字吧，为确保万无一失请你们再做一遍。"

"我是尤娜。"

"我是泰达。"

两人再次通报了姓名，贝德尔点点头，安静地离开山顶。目送其走远，尤娜问："为什么要给它配备面具和衣服呢？"

"为了掩人耳目。将贝德尔装扮成人型，就没人知道他到底是真人还是伪装。"

泰达道："听不明白，真人和伪装是什么意思？贝德尔又是什么啊？"

"贝德尔是从事各种体力劳动的底层居民，他们中的一部分，为了让自己的生活得到些许改善，身体里生长出了各种装置。其中之一就是伪装贝德尔。"

"真是一群不得了的家伙啊。"泰达嘟囔着。

"这是一群可怕的家伙，他们身体上生长出的装置成为诱发战争的原因，必须严格彻底地予以管理。当局使用魔法为贝德尔的身体打上刻印，并且规定他们只需使用特殊的语言，以防止他们与一般人交流。可实际上，这些戒律反而更刺激了他们的成长。"

战争是指的机械战争吗？当局的魔法又是什么？然后库修所表述的"贝德尔"令人想起斯皮拉的阿尔贝德族，两者应该就是一种族群吧？尤娜有一半阿尔贝德族血统，也许库修的世界里诞生过阿尔贝德族。

"贝德尔的刻印是怎样的？"泰达漫不经心地问。

"呈现在眼睛里的螺旋，这样不管到哪都会被一眼认出。"

"这不就是琉库遭受的情况吗？"泰达的抗议声暗含怒气，他也意识到这个世界的贝德尔就是斯皮拉的阿尔贝德族。"竟然说他们是底层居民，不觉得过分吗？"

"他们是自作自受。"库修道。

"莫非你也发现了吗？"尤娜说，"我的眼睛里也有些许的刻印痕迹，家慈是阿尔贝德……不，应该说是贝德尔族吧。"

当库修显出吃惊的表情时，身体在一瞬间散发出光辉——幻光的光辉，她道："入乡随俗，地理环境发生了变化，常识也会发生变化，对吧，尤娜小姐？"

"是的。"

"你身边有召唤士吗？"

"家严是召唤士，名叫布拉斯加。"

"是吗……布拉斯加先生……"

"你没听说过吗？是大召唤士哦。"泰达讶异道。

"恕我孤陋寡闻。"

库修毕竟是另一个世界的住民，没听说过布拉斯加并不奇怪。

"库修小姐，我可以直呼你的名字吗？"

"当然可以。"

"我们的世界是什么时候发生交集的？彼此分开又是什么时候？"尤娜征求着对方的意见。

库修垂下目光，陷入沉默。全身一瞬间放出淡淡的光辉，变得半透明。泰达吃了一惊，但是库修并没有所动作。尤娜安静地伸出手，触碰到库修。库修变得全身发光，这次光芒没有收敛，从内向外渗出，逐渐变强，最后喷薄而出。

"这是召唤……"尤娜低语道。

"你在哪？"尤娜没管化作幻光、如烟雾般消散的库修，她知道周围一定有召唤士。她奋力喊道："我想见你！我想和你对话。我们只不过想回到自己的世界，如果你知道方法，请你告诉我们，拜托了！"

库修的形态已经完全消失了，但残留的幻光依然飞舞缭绕。非但如此，幻光的规模还在进一步扩大，尤娜和泰达完全被幻光虫所包围。

"尤娜，不好了！"泰达将尤娜拥入怀中，迅速观察着周围，这一看更不得了，岛屿全体都在发光，幻光充溢着眼前所有的空间。有人正在召唤这座岛，整个岛都是幻光体。尤娜心底的预测是正确的，多次感觉到身体的不舒服，便是因为置身在浓密的幻光里。辛的毒气也是相同的现象，只不过随着时间的流逝，也许是自己已经习惯了，也许是召唤士作了某种调整。

尤娜耳边突然想起一个声音——"那么现在我就对你施加魔法，这是个很难的魔法。"

是泰达在说话吗？不对，声音的来源似乎是包围着自己的幻光。通过幻光，一切都被连接在一起。当然，自己与召唤士也不例外。如果能与这个召唤士交流的话……

没错，这是个男召唤士。她见过他，只不过他抹去了两人相遇过的事实。

"我不会消除你的记忆，但是会将它封印。"

这是多么高度发达的本领，他的力量是尤娜远远无法匹敌的。

"尤娜，我们逃。"身边的泰达说。

"逃去哪？"

"先不管了，去哪儿都好。"

泰达拉着她的手奔跑，尤娜只是被动地跟随着。逃也没意义，没有逃的必要。那个召唤士曾经不知所措，为无法维持召唤而动摇，仅仅如此。尤娜想把这些告诉泰达，但是她说不出口，面前奔跑的泰达的轮廓渐渐模糊，与周围的幻光混合在一处。

"停下！"

尤娜的呼喊让泰达惊讶地停住脚步。

"停下！"

尤娜向着黑夜呼喊。抬头望去，幻光之上的遥远天际的正中，挂着一颗明亮的星。如果那是"夜之脐"就好了，如果是夜之脐就不会发生眼前的事，也不会知道这么多也许不该知道的东西。

"尤娜？"泰达不安地看着她。尤娜拉近他的手，使尽全身力气，紧紧地拥抱住他。

"怎么啦？"

"别说话，闭上眼睛，想着我。想着那些快乐的事情，随便想一个都可以！"她抽离身体，蹲下抱住头。泰达担心地蹲下看她，头却被她按在自己的腹部。

"你怎么了尤娜，我有点喘不过气。"

"努力想。"

她不希望他看到自己的样子，他似乎还没注意到他身上发生的变化。

"告诉我，你在想什么？想着我的哪件事？想着怎样快乐的事？"

"……嗯。"片刻之后，尤娜怀里的泰达挤出闷闷

的声音。

“嗯，只有你才知道这颗痣。”尤娜愣愣地发呆，她正打算将意识输送到召唤士的身边，操作方式就像平时对召唤兽下达命令一样。能成功吗？最后一次召唤已经是两年前与“辛”作战的时候了。脑海中出现了一段影像，那是毕塞德的森林，奇妙的队伍在其中行进。两个贝德尔人抬着一张担架，上面乘着一名薄衣女子。女子头上缠着绷带，闪亮的黑色短发，呻吟着。尤娜想那一定是库修。

队伍前方开路的是坚强的战士，宽广的半裸脊背上是革质的武装用具，上面吊着剑，应该是护卫官吧？突然，库修回头看去，面露惊异之色——尤娜脑海中的这段影像到此结束。

接下来的影像场景是一个中等面积的圆形房间，中央是螺旋状阶梯。房间四周基本都是窗户，靠近它们能看到外面的风景。那是从高处俯视海滩的景色，是她已经见惯了的毕塞德岛，仅有的不同是没有栈桥。视线从窗外的风景回到房间中央，地上堆叠着草席。这里有木头打磨出的器物，还有干燥的果物和树果，虽然没有品尝过，但尤娜能够感觉到它们的味道。

与召唤士的同步率正稳定提升，突然间胸前发闷，她感到了憎恶，憎恶之中又有蒸腾而起的爱意。憎恶与爱意杂糅在一起，宛如情感的暴风雨。脚踢飞了木器，木器里的盛放物也飞溅而出。

“停下！”脑海里响起男人的声音，嘶哑、衰老。

“你在哪里？”尤娜交流道。

“我可以见你，但有个条件。我希望你为我做一件事。”

“我可以做到吗？”

“并非不可能。不过我觉得与你同行的少年也许做得更好。”

“我会与他商量的，想告诉我吧。”

对方稍稍沉默了一会，沙哑地说道：“杀了那个女孩！”

20

入夜后，布莱亚围着毕塞德岛转了一周。步行在不太好走的岩场海岸线上，审视着平时罕有人迹的洞窟和森林，但并没有见到露露说的艾本僧侣的魔物。很快就到山顶了，夜空上的“夜之脐”正闪闪发光，这是夜之脐，而非安里之眼。

他对那个女人说，这颗星叫做“安里之眼”。她很喜欢这个名字，以至于从父母手中继承的小茶屋也以此命名。茶屋因经营不善而临近倒闭前，她也说要为了这个名字豁出去赌一把，但是她赌输了。

有一天店里来了僧兵，将她带到贝贝鲁宫，从此再没回来。被带走时的她已临近产期，不久后僧兵就用粗糙的木箱送回来一个婴儿。婴儿精力旺盛地哭泣着，她就是布莱亚的女儿。

妻子受到严厉的拷问，临死前生下了这个孩子。拷问的最初原因，是艾本的老师们执拗地要从她嘴里撬出“安里之眼”的由来。她咬紧牙关，没有供出布莱亚就死去了。

送返婴儿的僧兵很同情他们的遭遇，建议他们父女逃亡他乡。这个僧兵说自己的亲戚在马卡拉尼亚湖畔经营一家旅馆，正缺少做体力活的人。他感激地问起僧兵的名字，得到的回答是“格科”。他问及名字的由来，那个僧兵露出诧异的表情，但依旧告诉他这是传自先祖的名字。

布莱亚也不知道自己为什么要问。甚至连一切悲剧的开端“安里之眼”一词，他也不知道自己为什么要这么称呼那颗星，即使到现在也不知道。

经由格科的介绍，布莱亚得以在马卡拉尼亚的旅馆谋得生计。旅馆老板的老母亲替他照顾着女儿，他为她起名叫露琪拉。这是从他心底深处突然浮现出的名字，想到这几个字后，他就不再考虑其他候选名字了。让他没想到的是，这个名字又惹下祸端。

露琪拉五岁大时，寺院来的僧侣来到马卡拉尼亚，询问他女儿的名字由来。布莱亚做好了忍受拷打的准备，却没有被带走。原来旅馆老板与僧侣是老相识，通融了一番后，僧侣向贝贝鲁宫报告说没有问题，但临走时命令布莱亚为女儿改名。

然而，布莱亚没能为女儿想出新名字，他觉得自己不管想出什么名字，都会给女儿带来灾祸。最终，女儿自己与老板的母亲商量，改名叫莫拉。这是个随处可见的平庸的名字，但顶着这个名字过完平庸的一生，又何尝不是一种幸福呢？

莫拉长到二十岁时，有人上门提亲。对方是旅馆的贵宾，往来旅馆之际对莫拉一见钟情。加上莫拉很喜欢对方，旅馆老板一家也竭力促成这桩好事。只要女儿满意，布莱亚就没有多余意见，但是对莫拉母亲的死，他以“病死”来隐瞒过去。

婚礼的喜宴在旅馆的广间热热闹闹地举行了。男方的朋友、熟人和亲戚们全部来了，熙熙攘攘几大桌，他们赞美着新娘莫拉的美丽。布莱亚则品尝着喜悦与孤寂双重交融的情感鸡尾酒，坐在会场的角落里凝视着女儿。

没想到新郎的父亲却在酒酣后冲到他面前，怒喝道：“你小子就是害死梅萝的男人吧！”还没等布莱亚反应过来，自己的这个亲家就大肆讲述他如何骗娶贝贝鲁茶屋的女儿梅萝，还修改店名，最后因言获罪，导致梅萝被艾本教团拷问致死。这男人当年是茶屋的一个客人，布莱亚带着女儿离开贝贝鲁后，他打听到了相关传言。

布莱亚当然不能承认他说的，到场宾客也认为这是醉汉的酒后胡话，都没将其当真。但是这醉汉又继续说：“你真是个阴险的家伙啊。你的外表跟二十年前一模一样毫无变化，我却秃了顶、有了肚腩。你是什么人？魔物？死人？这世上还有什么你放不下的事情？”不安的莫拉“哇”地哭出声，旅馆老板一家皆垂头丧气。

二十年来，布莱亚做着粗重的体力活，尽量减少自己出现在公共视线里。胡子长了又剃，就是为了改变一下形象，但不管怎么费劲，他的外表都完全没有衰老，旁人只要稍加注意就可一目了然。邻居们碍于老板的面子，都假装不知道这回事，可是小孩子们并不会顾虑太多，这也致使幼年的莫拉备受欺凌。

布莱亚离开婚礼现场，再没和莫拉见面，他时常从远处眺望着旅馆方向。结婚的事最终也谈崩了，旅馆老板的母亲在第二年去世。三年后，老板与老板娘在旅行途中遭受辛的袭击，命赴黄泉永不归来。这是发生在第一个“辛”的时代的故事。

莫拉没有丝毫心理准备地继承了旅馆。旅馆一天天地破落下去，回头客越来越少，最后不得不关门大吉。处理了旅馆的后续事宜，莫拉前往贝贝鲁成为一名尼僧，居住在贝贝鲁宫。

他不知道女儿有什么企图。他也没有欲望去为女儿做点什么事，大概自己的内在欠缺一种作为人父的情感吧。自己本不该组建家庭。

莫拉很长寿，一直活到八十岁。她在僧侣界的地位非常崇高，葬礼举办得风风光光。这一切都被布莱亚看在眼里，他当下的外貌，与莫拉刚出生时相比依旧没有半点变化。薄情的是，他完全记不得妻子的面容了，他只记得第一次与妻子相遇时的事情——在穷酸的小茶屋里，布莱亚喝着酒。从周围顾客的口中，他得知茶屋老板的女儿叫梅萝。梅萝除了拥有劳动者健硕的身体外，并没有什么抢眼的地方，但不知不觉间，布莱亚就经常去看她。他喜欢她的名字，每次念起这个名字，他就觉得可以解开自身的谜团。那就是为什么我不会衰老，永生不死？

与梅萝相遇前的人生充满了秘密，被蚕食的记忆深处中，完全没有二十五岁前的一切经历，人生像被啃出一个大洞。如果哪天能将这段空白的记忆填上，那自己就能获得满足，安心地去死了。他不断寻找着方法，一过就是几百年，怀揣着对梅萝和莫拉的负罪感。

也许自己已经活了上千年了吧？记忆全部变成了碎片。绝大多数时间，他作为贝贝鲁的一个僧兵隐姓埋名地生活，一旦同僚中有谁发现他不会衰老，他就提前辞职走人。无论加入哪个生活圈，五十年后他的所有熟人都会去世。眼前偶尔出现那么一两个熟人，其实也完全是陌生人，只不过长相与他的旧识相仿罢了。等风头不那么紧的时候再度加入僧兵组织，他之所以对贝贝鲁如此执着，皆因为他坚信这里是最靠近自己秘密的地方。后来他才知道自己错了，眼下的这个毕塞德岛才是他早就该拜访的土地。

第一次上岛，他就觉得对这里并不陌生。他知道寺院里只有两尊大召唤士雕像，然后山顶上应该有一尊外形酷似少年的女神像。寺院的两尊大召唤士雕像还在，但女神像已经没有了。它们也许存在于不同的时代，但布莱亚闭眼冥想，也再想不出更多。相同的事情周而复始，每一天的价值都在淡化，最终他什么都记不得。这不是简单的记忆缺失，就像他人生开始的二十年那样，冥冥之中有个人在消除、剥夺他的记忆，他不得不感受到一种无底的恶意。

他特意回到村里与那些老人们交谈，上了年纪的老人会一遍又一遍不厌其烦地唠叨同样的事情，布莱亚将他们讲述的各自的人生作为暗号记下。自己虽然忘记了人生，但这些忠实于艾本教义度过无聊人生的人又何尝不是被夺走了心灵？

“好啊。”轻快的打招呼声传入耳鼓，回头一看，就是举止装扮皆异于常人的两人组。声音的主人是个金色短发的男子，另一个人的胸腹部皆有刺青。布莱亚意识到他俩都是尤娜的同伴。

刺青男子用阿尔贝德语向他打招呼，布莱亚觉得胸中深处流过一股刺痛。他讨厌阿尔贝德族，并非是因为他们被艾本的教义束缚，而是单纯讨厌他们的语言，每次听到都觉得胸中痛楚。这种语言总是莫名地唤起他的憎恶与悲伤，布莱亚背对着两人，等待他们离去。

“你们等等我。”又响起年轻女性的声音。背后传来多个足音，也是尤娜的同伴吧，那个吵吵闹闹的小姑娘和另一个短发安静的女生。希望他们早点离开。

“大哥你们干啥呢？”琉库道。

金发男子道：“这大叔太没礼貌了。”

“啊，抱歉。”布莱亚礼貌而冷淡地转过头，刺青男子就在他眼前，从下往上瞪着他，眼睛里有着明显的螺旋。布莱亚心中突然涌上一种冲动与嫌恶，不假思索地朝着眼前这张脸上啐了一口：“你这眼神是什么意思，该死的贝德尔！”刺青男子瞬间胆怯，甚至浮出受到伤害的神色。

“我只不过想跟你开个玩笑！”男人激动地发出带着哽咽的声音，布莱亚慌张地后退几步。

“你这眼神是什么意思，该死的贝德尔！”

他吃惊自己为什么会说这句话。这句话是从身体的哪个部位产生的呢？安里之眼、梅萝、露琪拉……这些词汇是不是和“贝德尔”一样，都被一起封印在某个地方？

“老哥虽然不太好，但你也犯不着啐唾沫吧！”琉库走近抗议道。

“琉库，给他点颜色瞧瞧，干趴下！”金发男子怂恿道。

“我只不过想跟你开个玩笑啊……”刺青男又说道。

"真是，大好的静谧夜晚都被你们搅黄了。"新的声音传来，是一个童音，布莱亚抬眼一看……

"伪装贝德尔！"他的感情顿时达到沸点，眼中罩上一层薄雾，天啊，我究竟看到了什么？眼前出现一个戴着潜水眼镜、防毒面具和暗黄色防护服的——他心底称其为"伪装贝德尔"。

"从背后射入子弹的是穿着深黄色衣服的、笨重的伪装贝德尔。左肋下的枪口正冒出青烟，我不知道自己吃了多少发子弹。"

无视金发小子、刺青男和女人，布莱亚向眼前的伪装贝德尔走去。两脚像灌铅般地沉重，感觉使不上力。他突然失去了平衡，又赶紧咬牙站稳，必须撑住，否则会被该死的贝德尔嘲笑。我是被贝德尔杀死的！愤怒支配着他，从腰间拔出短剑，恍惚之间又听到"真的假的？"的揶揄声。

短发女子迅雷不及掩耳之势地上来就是一记回旋踢，"她不是贝德尔……"布莱亚刚闪过这个念头，脖子就遭受了剧烈打击，倒了下去。

"到底怎么了！"半裸的贝德尔少女蹲下俯视着他，紧致的肌肉下浮现出几根肋骨，曼妙的身材煽动着他遗忘多年的情欲。

"为什么！"为什么我会对一个贝德尔的女人产生欲望？

"我才要这样问你呢。你为什么这么激动？我们不就是跟你打了个招呼吗？"少女更加靠近，鼓起腮帮。布莱亚困惑地扭过头，视线前端捕捉到深黄色衣服的伪装贝德尔，正向自己慢慢靠近。

"刚才你就贝德尔、贝德尔地说个不停，贝德尔到底是什么？"

"别靠近我！"

布莱亚的意识朦胧起来。

"贝德尔族的女人鼓起了脸颊。"

"贝德尔人快要抓住我了，多亏伊法纳尔紧紧抱住了他。"

伊法纳尔？

"当贝德尔再度袭来，库修睁开了眼睛。"

21

"这家伙突然口喊'库修'，然后翻着白眼、口吐白沫地倒下了，搞什么飞机呀。"琉库委屈地说道。瓦卡看向露露，露露一言不发。

"那你要绑他做什么？"瓦卡期期艾艾地说。在山顶发现布莱亚时，他被绑着四肢，完全没有了意识。

"瓦卡你到底帮哪边呀！"

"你这惹祸精啊。我很了解他，他不是个凶狠的家伙，经常帮寺院和村里做事，老头老太们也挺喜欢他的。要是那些老太太知道你这样对他，那可不得了了，我想想都害怕。"

"可是啊。"琉库依旧不服气。

"事情原本也是你大哥引起的，我认为双方就一笔勾销吧。"帕茵一如既往地冷静。

"露露，你说怎么办？"瓦卡征求着妻子的意见。

"我觉得这个人有些问题。不过不宜将他安置在这里，万一给老人们看见就不好收场了。这样吧，把他抬到寺院的房间里，在那里仔细盘问便好。"

22

尤娜去哪儿了？

她说想一个人静会儿，在附上不能超出听到指哨范围的条件后，已经过去了大半天，太阳快落山了。泰达走出试练回廊的小屋，抬起头，透过树叶能隐约看到露琪拉石像，石像附近有一个人影。

"尤娜！"

对方听到泰达的呼喊，转过头向他挥手，其身姿被树叶遮蔽，看得并不真切。

"泰达先生！"

泰达转过头，身后站着库修。他知道她不是人类，但并没有真正了解她的存在形式。尤娜似乎知道些什么，但不肯告诉他。他不想死缠烂打地追问，怕引起尤娜的不快，眼下直接询问库修也许是不错的办法。

"库修，你究竟是什么人？或者说你也许并不是人，那又是什么呢？"

"尤娜小姐没告诉你吗？我是召唤兽。"

"哇。"

"那么尤娜小姐应该也没有告诉你我们的请求吧。"

"什么请求？"

"我们向尤娜小姐许了愿，但已经过去两天了……"

"是让我们帮忙做事吗？"

"不，只是让你帮忙。"库修偏着头微笑着，她的酒窝果然有致命的吸引力。

23

将布莱亚带进寺院的僧侣房间，在室内的柱子上绑好，海鸥团和瓦卡各回各家，最后离开的露露临走前嘱咐了寺院中的僧侣看好布莱亚。现在的布莱亚与其说是昏迷，倒不如说是陷入了深度的休眠。这位僧侣基本都有十年以上资历，在如何应付本地人和观光客方面驾轻就熟。除了在诉说艾本和寺院的知识时，他沉默寡言，深得露露的信任。艾本组织解体后，在应对村子里惶恐不安的老人时也极有做派。他教导当地人说，尽管艾本的教义是错误的，但你们走过的人生并没错。以此维系了村子在精神层面上的和平。

除了他以外，毕塞德还有一位僧侣，但已经化作了魔物。那是一个剃度过的壮年男子，浓眉大眼，这人更像是一位研究员。他整天闭门不出，不分昼夜地阅读各种书籍，惟一的工作是打扫普通人禁止参观的内间。自从尤娜打倒辛以后，人们就在寺院外的岛屿各处邂逅他的身影。

那个僧侣来到寺院大约是三年前，一直禁足在寺院中的他目睹艾本的垮台，想必也对外面的世界充满兴趣，听说此人后来返回了贝贝鲁，而接替他职务的就是布莱亚。后来那位浓眉大眼的僧侣行踪不明，有人在夜半时分偶尔能看见他，但一到白天便无影无踪了。大大小小的私人物件还打包堆积在寺院里，最终他还是变成了魔物。

露露曾经目击到这个僧侣以近似咆哮的语调咬牙切齿地念着布莱亚的名字，就算自己看错了，也绝不会听错。露露对着僧侣的房间门凝视片刻，转身离开。

"她终于走了。"

寺院的里侧，从方才开始就一直偷窥的辛拉目送露露返回帐篷，以阿尔贝德语轻轻说道。

"那赶快行动吧。"

"达奇和大哥负责搞定和尚，我去和布莱亚谈话。"

"我也要谈！"

"大哥不行，你嗓门太大了。"

"臭小子！"

"嘘。别争了，赶快行动。"

三人在寺院中鬼鬼祟祟地移动，很快被僧侣发现了，僧侣道："阿尔贝德族的三位，有什么东西遗落在寺院里了吗？"三人搪塞了一下，继续向寺院里摸索。他们七手八脚地把潜水镜罩在看守僧的脸上，通过调节潜水镜的透光度遮蔽了僧人的视野，又用东西堵住他的嘴，防止乱叫。

三人走进僧侣房间，正对上布莱亚针芒般的眼神。

24

与泰达在一起的时光变得越来越难熬，于是尤娜一个人在岛上闲逛着。她仍旧无法做决定，她也希望能和泰达分担这种苦恼，想向他撒娇，这样或许会更好吧。就算下不了结论，也没必要将自己逼到这一步，以至于无法安心陪伴泰达。然而她还有另一层想法。

如果告诉他，召唤士委托他去杀人，他也许会轻描淡写、不假思索地付诸实施。只要是尤娜希望他做的，他一定会去做。尽管她也意识到可能过于高看了自己的魅力，但泰达时常表现出的那种迎合言行，令她不得不谨慎行事。她并不希望泰达会轻易杀人，哪怕是为了自己。

"想一个人独处？"在众神石像凝视的祭坛上，库修出现了。

"不是，只不过和他在一起的话会很难熬。我不擅长隐藏秘密，他是个敏感的人，很容易感受到我心情低落，让他总是刻意迎合我的这种感觉，很是难过。"

库修耸耸肩笑了："他也是这么说的。他很明白你为什么要独处，啊，真是恩爱得让人羡慕。"

尤娜感到自己被捉弄了，打算反唇相讥。不过重新意识到对方是幻光体后，她毫无顾忌地向祭坛走去，库修退后一步，却仍被她抓住手腕。尤娜集中意识，库修的手顿时幻光化，她正与之前的召唤士进行连接。

"这就是你的意见吗，召唤士先生？"

"你的力量还真不能小觑呢。"

"你实在太不讲道理了，简直就像尤娜蕾丝卡一样。"

"你说我像召唤妃吗？真是出乎意料。"

"至少把你的名字告诉我吧。"

对方没有回答。尤娜看着众神的石像，一个个地读出边角镌刻的名字。露琪拉、古亚尔多、阿尔布、巴鲁姆、嘉娜艾拉、斯隆、梅尤乌、米加、格科、罗曼德、安里、伊法纳尔——当读到这里时，库修的幻光体大幅摇晃着。

"你是伊法纳尔，赐予人们美丽的神？"

"这个名字与我并不相衬。"

"你的真名呢？"

"乔伊特。穆卢卡出身。"对方的声音变得柔和起来。

"穆卢卡？"

"大陆南部的……"

"啊，卢卡？"

"在你们的世界里似乎是这个名字。"

"我们能见面吗？"

对方沉默片刻，回答道："可以。不过我是死人，就算消失，也要自己离去，你能保证吗？"

"好，我答应不超度你。到哪里可以见到你呢？"

"你就站在原地不动，我会安排见面的地方。"

"好。"

周围太过逼真的景色几乎让尤娜忘记，这个岛本来就是对方的召唤物。当然这已经超出了尤娜一贯的认知，暂时的短路也可以理解。

对方说道："我们注视着同一件事，却做出不同选择。当然了，我们各自信仰着自己的幻想，选择不同也情有可原。"

25

尽管被捆绑着滚倒在地，布莱亚依旧表情凛然，辛拉还是第一次遇到这种类型的家伙。当年他加入海鸥团时就决定保持着潜水镜和面具形象，自己的这项决定简直英明至极。一个人的头脑无论多聪明，人生经验不足始终都是致命伤。在惊慌狼狈之际、被人呵斥得眼眶湿润时，潜水镜和面具能藏起表情，维持心理上的对等，

可声音的颤抖却无以弥补。

布莱亚说道："我想起了很多事，但不会告诉你们这些贝德尔，更何况是你这样的小鬼。"

辛拉耸耸肩。

"曾经有个敌人因为是孩子，让我放松了警惕，致使同志被害。"布莱亚挪动着身体直起上半身，盘腿而坐。辛拉提高警惕，毕竟对方说到被害的同志，也许随时会情绪高涨地向他发动袭击。男子并没有呼救，只是用鼻子闷哼一声，便一言不发了。这当然是辛拉巴不得的情况，他开始仔细观察对方。

头发和胡须掩藏着他的表情，眼睛的颜色颇为暗淡。这双奇妙的眼睛总归隐藏着某种秘密，露露似乎也对他抱有怀疑。男子瞪视了他一会，突然请求让他单独静一静，挺直的脊背弯曲起来，周身散发的霸道气场消失殆尽。好，现在正是盘问的机会。

辛拉以尽量轻松的口吻道："贝德尔是什么啊？为什么你看到我的时候就口念贝德尔呢？"话刚出口，辛拉就觉得自己的问法不太高明，但若是重新再问一遍，就等于承认了自己的失败。

布莱亚抬脸，鼻子里发出一声嗤笑："贝德尔的家伙都是你这副打扮。啊，如今这个时代改名叫阿尔贝德了，以前都称为贝德尔。他们的首领是个叫阿尔布的男人，所以也有人称其为'阿尔的贝德尔'，最终艾本寺院决定以'阿尔贝德'命名，据说是这种命名方式更容易骂吧。艾本的家伙们取名方式与他们的教义一样，都擅长哗众取宠。"

"还是第一次听说，以前从没人提过。"辛拉当然对布莱亚有所不满，但为了套出所有答案，不得不谦恭有加。

布莱亚露出同情的表情点点头，继续道："很久很久以前，这个世界刚刚形成的太古年代，一群身怀异能的人支配着世界。这些人擅长魔法和各种术式，且绝不与外人通婚，独占着魔法血统和知识。没有魔法血统的人过得暗无天日，你想想，那是个连生火都只能依赖魔法的时代。改变这种状况的是贝德尔，他们发明了魔法的替代技术，这种技术被称为'机械'或'玛奇纳'，在全世界范围里传播开。高高在上的支配者当然无法容忍，但机械文明的确非常有用，与其打压它，倒不如加以利用，共荣共存。"他的话对辛拉有着强烈的吸引力，他知晓的斯皮拉历史都是以机械战争为开头，这是他第一次听说更久远年代以前的事情。

"双方都不是省油的灯，贝德尔人渐渐跋扈起来，受到支配者们的打压。你们的祖先还是一直发明创造，但身分已经卑微到连家畜都不如了。"

"既然受到这样的对待，为什么贝德尔人还要制造机械？"

"不造就会被杀掉。他们要去发明、制造并维护战争的道具，相比不服从遭受的灭族之灾，当然还是选择苟且偷生了。"布莱亚苦笑着继续道，"令人不解的是贝德尔人，他们在自己的族群内部又划分出不同阶层，有独占技术的阶层，有单纯手工作业的阶层，也有除了体力活什么都做不了的阶层。"布莱亚面露哀色，对辛拉道，"你们就是贝德尔的后裔。"

"那你之前说的阿尔布怎样了？那个率领贝德尔，并且成为阿尔贝德族名由来的人。"

"阿尔布在艾本的世界里没有容身之处吧，但我还不至于去杀了他。"

"你说什么？"这句话令辛拉大感震惊。布莱亚的娓娓叙述，让辛拉以为他只是个历史知识丰富的隐者，但似乎是错了。他只是个疯子，疯子总能把自己眼里独特的世界说得十二分真实，这个男人的讲述内容或许也是这样。

"我所认识的那个阿尔布，只是继承了匠神之名的其中之一。他个体的生死其实并没那么重要。"布莱亚说完，目光的焦点游移到远方的某处，他是注意力分散了呢，还是正沉浸在回忆的海洋里？

"喂。"布莱亚突然以亲切的声音道，"你叫什么名字？"

"辛拉。"

"辛拉啊，你能帮我解开绳子吗？"

"我不能这么做。"

"要是解不开的话你可以用刀。"

"别当我是小孩。"

布莱亚嘲讽道："你们的船是不是不能飞了？"

"没错。"

"如果我能修好它呢？"

"真的？"

"那种船当初在设计的时候就被制造成周期性无法使用的结构了。"

"为什么要这么做？"

"两个目的。其一是为了定时检修，如果一直航行，就没人会去做这麻烦的检修工作。届时一旦发生事故，建造者会受到处罚，所以这才强制性地让它定时无法使用，便于检修。让船重新启动的知识被阿尔布等极少数贝德尔上层阶级独占着，因此只要这些机械还存在，他们就有其存活价值，确保不被支配者阶层加害。"

"但最终还是被加害了。"

"他们大概是没有料到，支配者竟舍得会放弃充斥斯皮拉世界每个角落的机械文明吧。"布莱亚轻描淡写地一笑。

"那你为什么能修理？你不是贝德尔人。"

"我在贝贝鲁工作过，你知道贝贝鲁宫里发生了什么吗？阿尔贝德人是不被允许进入寺院的，所以寺院需要有几个人去学习这项技术，我就是其中之一。当然我无法修理真正的故障，但这种定期休眠的再启动技术还是不在话下的。"

"莫非你了解船的构造？比如引擎内核这样的。"

"看船的具体型号了吧。"

"太厉害了！"

"这项技术不允许记录在纸面上，一切都存储在我的头脑里。"

"太厉害了，太厉害了！"辛拉兴奋地给他解开绳子，"布莱亚先生，请赶快跟我走吧，摄尔修斯等着您呢。"

"谢了，辛拉。"布莱亚说完陡然变色，对着孩童身高的辛拉胸口就是一记膝盖。辛拉倒地失去了意识，虽然这只是个孩子，但因为是贝德尔族，布莱亚并没有任何罪恶感。

"好了，以后我就不叫布莱亚了。我的名字是——斯隆。"这是同志使用过的复仇之神的名字，他认为现在已经继承过来。他甚至记起了自己是幻光体的事实，举起右手，感到其表面流淌着幻光，熠熠生辉。想起了一切的他，思考着自己当前的身体和意识还能维持多久。

时间似乎是不多了。

26

尤娜站在锈迹斑斑的铁船甲板上。甲板有多处修补痕迹，大小与利奇号差不多。船头设置了一个眼熟的木雕，那是旅行者之神安里。船在大海上漫无目的地漂浮着，右舷的远方有一座熟悉的小岛的轮廓。

"呀。"身后传来打招呼声。尤娜转过头，木箱上坐着一个瘦削的老人。

"您好，召唤士伊法纳尔，或者我称呼您为乔伊特更好呢？"

"叫我乔伊特吧。"

老人的雪白长发一直垂到胸际，唇上与下颏的胡须也差不多长度。身穿的黑长袍透出白色，眉毛尽管被斗篷遮住，但身体动作之间不经意露出的眉毛果然也是雪白的。

"我生前活了九十年，夙愿未了所以成为了死人。"乔伊特肩膀微动，"死了以后才知道，如果死的时候再年轻一些就好了。与我这样的老头子相见，你也比较失望吧？别看我现在这样，年轻时可是染了一头红发……"说完肩膀又微微一颤。

"啊，真是愚蠢……"老召唤士一时语塞，沉吟许久但不发一言。

"乔伊特先生？"

"叫我乔伊特翁吧。"

"乔伊特翁，这艘船也是你召唤出来的吗？"

"算是吧。遗憾的是，兽芯——也就是你们说的祈祷之子，我没办法跟它们发生深层次的交感。不过拜其所赐，我擅长召唤一些不同寻常的东西，比如岛。如果召唤的本质是召唤士与祈祷之子间强烈羁绊的实体化，那么我就擅长羁绊较浅的召唤。啊，你可别嘲笑我，我当时还不知道制造那么多兽芯带来的危害。"

"您是说……"尤娜惊讶地道，"祈祷之子是召唤士自己制造的吗？"

"没错，我们是这么做的，这是从古代就开始的真正的召唤。你们召唤的都是艾本寺院翻新过的召唤兽，被授予的祈祷之子能以召唤士希望的姿态现身。大概是让召唤士以自己的精神为食粮，增强召唤兽的力量吧。用于应对战事的话，这样的召唤方法也许不错。"

"总觉得……有点受冲击。"

"为什么受冲击？"

"自己一直相信的事情并非真相。"

"不用这么想，你怀抱自己的信仰生活至今，所以那对你来说就是事实。这样不是挺好么？"

"可是召唤兽快要从斯皮拉大陆绝迹了，因为祈祷之子全部消失。况且我也不想再发动召唤了，那是专为战争准备的手段。但如果事实并非这样，比如可以召唤岛屿和船只的话，那就可以更多地造福世间。召唤士不再只是举行异界送仪式和畅谈人生的对象，而有了新的活法，既然这样……"话至一半，乔伊特伸出皮肤褶皱的手，触碰尤娜的手。他的身体和手放出光芒，将制作兽芯——也就是祈祷之子的方法教给尤娜。

"哎……"传输过来的画面让尤娜满面通红。

"失礼，这就是我的做法。只要能达成相同的精神状态，其他方法也可以。后来我也想出了更简单的方法，但用这种偷工减料方法做不出厉害的祈祷之子。不管怎么说，兽芯的存活率只有一半，非常残酷吧？所以必须慎重。你最好还是不要为了一艘船就去制造祈祷之子。"

说完，乔伊特耸肩看着远方的岛影，尤娜也眺望同样的地方。突然她在意地问道："那个岛需要多少祈祷之子才能召唤出来？"

萨那鲁刚多是以数不清的祈祷之子召唤出来的。

乔伊特瞄了一眼甲板，尤娜也看向甲板，突然明白了什么，脊背一阵发凉。

"你去看看吧。"

"不用了。"

"请你务必去看，这是让我帮助你的条件。"乔伊特的声音透出威严，"你不是想回原来的毕塞德吗？"

尤娜仰起脸，乔伊特指着甲板的一角向她示意，那是舱盖的位置。她过去揭起盖子，显出通向下层的阶梯。阶梯下弥漫着铁锈与死亡的气息。

27

泰达抱着膝盖，在黑暗之中似梦非醒。脑海中央突然组合出鲜明的动态画面，他不知道这是自己眼球捕捉到的光景，亦或是早就存在于记忆中了。

他与女子对视着。女子握住他的双手，她的外表就像一个少年。他知道她的名字，没错，她叫库修。

“你来找我吧。一个叫布莱亚的人知道我在哪。即使他不知道，也会带你来找我的。如果你能完成与我的约定，尤娜就可以回到原来的世界里。”

“只要找到你就可以吗？”

“不，你还要推我的肩膀。”

“嗯？”

“我正坐着观看窗外的风景，希望你能轻轻推一下我的肩膀。”

“哪里的窗户？你在哪里？”

“我不知道，但布莱亚会知道。所以，你先去见他。”

“我知道了，但作为交换，你要答应把尤娜送回去。”

“当然。”

“那我怎样离开这座岛，坐船？”

“你可以游过去，向着对岸想去的地方拼命游。”

“要是我力尽了呢？”

库修散发出盛大的光芒：“我已经给你施加了魔法，让你可以到达想去的地方，但是你必须抓紧时间。否则你将变得不再是你，会失去一些重要的东西，珍惜那些认识你的人。那就赶快上路吧，趁着魔法还有效。”

视野突然变得明亮起来，渗透着的黑暗与自身划清了界限，泰达感到自己仿佛从黑暗混沌的粘胶里剥离而出。鼓足干劲的他驱赶眼前的黑暗，身体逐渐靠近现实的世界。很快他就感觉到头上压迫而来的分界感，这一侧和那一侧的分界线就在眼前。光之壁大概是美轮美奂的那个世界的象征，它一闪一灭地仿佛在向他发出邀请。上浮，继续上浮，没有比游泳更让他擅长的事了。

“我回来了。”

28

甲板下方简直就是个储物室。船舱被分成若干区域，里面堆满了杂乱的东西，尤娜对这些东西并不陌生。这里有武器库中发现的武器、自己更换的奇异图案的衣服、毛毯以及几尊神像。进入机关室，竟然还有沉眠的陆行鸟。她试着触碰它，幻光舞动，它只个幻光体，被召唤到这里来的吧。

走出机关室，一个人影沿着昏暗的道路向自己走过来。不，那不是人，是伪装贝德尔，它似乎注意到了尤娜，加速向她冲过来。

“尤娜，我是尤娜。”尤娜赶紧报上姓名，伪装贝德尔停下，轻轻招手并且背对着她。它背着一个网袋，里面装了一颗球。

“啊！”尤娜的记忆复苏了。当时泰达见到地上滚动的球，正准备捡起来的时候发生了大爆炸。泰达的头颅被炸得四分五裂，他……

他被我召唤回身边。借助那个老召唤士的力量，我将自己知道的一切输送过去得以寻回了他。谁还给我的？从哪里还给我的？尤娜不知道。她想不下去了，踉踉跄跄地想用手扶住什么东西来维持平衡，但触碰到的却是一扇门，她就这样倒进门后的房间里。房间里的气味她有印象，这是祈祷之子，即老召唤士说的兽芯所散发出的气味。一共有七个，三个男人，四个女人。

“他们都是贝德尔。”背后传来乔伊特的声音，“我们拼命想逃出那个走投无路的岛，已经是千年以前的事情了。我和贝德尔人互相沟通，等待着逃脱的那一天。贝德尔人的补给船每隔14天会来一次，这回我们打算等他们卸载物资后夺取船只。可是就在还剩七天的时候，那个基地受到了前所未有的大规模袭击。情况太糟糕了，无数人被杀死。那两天里我见到了真正的人间地狱，敌人第三天撤退，到了第七天，补给船按时到达。我们驾着船在海上彷徨，但到处都有敌人，无奈之下只好返回岛屿。那是一段还算和平的时光，毕竟是已经失去战略价值的岛。世界在不久后被艾本掌控，一伙人来岛上建起了寺院。我们本想混入他们其中，但对贝德尔人的猎杀政策开始了。贝德尔人被捕猎、处刑，并且在他们将死未死之际把他们变成兽芯。变成兽芯的方法我已经给你看过了吧，有没有觉得很滑稽……不对，应该是很毛骨悚然呢？”

说到这里，乔伊特已泣不成声，尤娜虽然很同情他，却开始考虑别的事——她的手正支撑着站立不稳的身体，触碰到的墙壁异常坚实，激动的乔伊特理应无法维持船体的召唤，但为何并没有幻光升起？

“这艘船是真实的？”尤娜的疑问立即得到乔伊特肯定的回答。尤娜慌忙奔出船舱来到甲板，岛屿仍在视野里，并且一点点改变着与船体的相对位置。渐渐能够看到海滩了，尤娜总觉得这和召唤的岛屿不太一样。“啊！”褐色的机械遗迹在海滩上星罗棋布，她确信这就是真实的毕塞德岛。

“泰达在哪？”她本以为泰达会在召唤的岛上等她，但现在乔伊特没有召唤任何东西，那么泰达在哪里？

这时见到从船舱下走上来的乔伊特，尤娜急忙问：“泰达呢？”

乔伊特耸耸肩：“我对他说这一切都是为了你，他就爽快地答应我了。”

29

化作幻光移动的布莱亚感到自己身体里的某种东西正在逐渐流逝。成为魔物的人类的灵魂在完全魔化时，是否也是这种感觉呢？那么如此反复下去，最后剩下的是什么？那最后剩下的才是自己最纯粹的内核吧。尽管他想尽快知晓，但现下还有他必须完成的工作。

他在海湾向大海眺望，闭上眼睛，努力在脑海里浮现出风景。在朦胧化的意识中，留住最后看到的景象。只要念力足够，自己就可以在风景处再度构成吧。就算失去一切，只要复仇的心还在，他就不会消失。将意识集中在眉间，脑海勾勒出一艘航行在海面的船只，船头有一尊安里雕像。

“走吧！可恨的伊法纳尔！斯隆啊，助我一臂之力！”

30

船头开始聚集不知来自何处的幻光。待聚成球形的光芒退去，从中出现一名男子。尤娜吃惊地看着他——她认识眼前这名男子，在毕塞德寺院曾经多次与之交谈，他的名字是……

“护卫官！被发现了吗？”乔伊特脱口而出。

“你是指这个地方，还是我的真身？不过都无所谓了，好久不见了伊法纳尔。怎么这副落魄的样子，美神的名字会哭泣啊！你那红色的头发和刻意练出的肌肉去哪儿了？”

“我从很久前就被这个名字压垮了，生前应该活得更真诚一点。”老召唤士的语气就像怯懦的少年。

“我们彼此都发现得太晚了。”

“那个……”尤娜介入两人的谈话，“请问你见到泰达了吗？”

“暴风雨前我跟他交谈过另一个世界的生动记忆。拥有着记忆的断片，我想知道如何前往这个世界上没有的场所，来自萨那鲁刚多的那小子应该知道吧。大召唤士啊，多亏你的那些阿尔贝德族朋友，我找回了被封印的记忆。”

乔伊特似乎不愿意相信地摇着头，一步一步往后退。布莱亚转头说：“对于这个封印了我记忆的家伙，必须隆重感谢一下才行。”

乔伊特合起双手，指尖贴在额上。尤娜以为他打算道歉，却闻到一股被焚烧的幻光味。一只巨大的老鼠出现，抽动着鼻子向布莱亚靠近。

布莱亚怒极反笑：“真怀念这个啊！老鼠真是伤脑筋的玩意。”

尤娜想起她与乔伊特的对话，由于无法跟祈祷之子发生深刻交感，只能召唤出一些不太像样的活物。

“不过老鼠毕竟是老鼠。”布莱亚身体发光，片刻的消失后再次出现，手中提着船舱里的长剑。挥剑将巨鼠砍为两截，召唤兽化作光芒散去。

眼前这个熟识的中年人仿佛完全变了个人，对尤娜来说，他可谓共同居住在寺院里的舍友。尽管两人交流不多，但为什么以前没能看出他的异样呢？

布莱亚再次化作幻光，并在乔伊特的背后实体化，乔伊特大喊：“布莱亚！巴鲁姆护卫官！忘记你的身体是谁赐予的了吗！”

“这不重要。我只记得你和库修背叛了我，还变本加厉地与卑鄙的贝德尔人联手陷害我。没错，那个基地的陷落不是因为敌人的袭击，而是你们这些召唤士的背叛所带来的惨痛经历。”

“这就是你的记忆吗？”

“没错。那时我不知道的真相现在全部明朗了，嗯？从什么时候开始的，你和库修的那档子事从什么时候开始的？”

“我很不甘心啊，巴鲁姆护卫官。我一直操作着你的记忆，当你想起库修并来到毕塞德时，我消除了你对库修的记忆。”

“为什么？”

“这是对你最低限度的报复！但如果即便如此你还能记起库修，那么就让一切结束吧。可是你回忆出来的东西，都是你歪曲的心灵中呈现出的世界。世界实际上是美好的，库修对你的感情坚定且专一，而你却……”

一声巨响，伪装贝德尔慢慢从船舱的楼梯走上甲板，双手抱着球状炸弹。“行动！消灭巴鲁姆护卫官！”随着老召唤士的一声号令，伪装贝德尔晃悠悠地走向护卫官，笨拙地把炸弹放在甲板上，慢慢抬起脚正准备踢出炸弹时，动作霎时停下。老召唤士、护卫官以及尤娜，三人同时凝视不再动作的伪装贝德尔。船随着波浪上下浮动，伪装贝德尔突然失去平衡地倒下。倒下时它的手碰到球，球骨碌碌地往老召唤士的方向滚过去。

曾经载着“美神”名字的伊法纳尔、如今的乔伊特发出洪钟般的笑声，他顶着滚来的球，笑了：“我们家是兄弟三人，但只有我拥有召唤资质。”甲板上的炸弹继续滚动着。

“乔伊特，快逃！”尤娜喊道。

“巴鲁姆护卫官！”乔伊特眼里仿佛看不到炸弹，也听不到尤娜，继续说道，“你不明白库修有多爱你。她希望你活下去，不想让你变得半死不活，所以那天她才拜托我把她变成兽芯。她认为只要自己不再是召唤士，你就会选择离开岛屿。”

“离开岛屿？”

“库修本应该对你诉说她的想法，可是因为那一次袭击……”炸弹缓缓地滚到老召唤士的脚边，停下。

“你被敌人的流弹杀死，库修大受打击，她注入自己的全部意念固定住你的幻光，哪怕是现在你能维持这样的身体，也是因为库修的意念。”

自己在不知不觉间也做了相同的事情——尤娜正意识到这一点时，炸弹爆炸了。曾构成乔伊特的幻光在尤娜和护卫官的周围环绕着，又似乎依依不舍地消散而去。

“这一千年来，你到底在做些什么……”护卫官喃喃道。欺骗自己、扮演着各种身分的人生里，只有对库修的思念和彼此交换的约定是真实的，可是自己却因为

过于重视它们……

尤娜极为自然地跳起舞，在甲板上细致地舞动许久，将死人的灵魂送进异界。但她难以理解库修的心——召唤出已经变成祈祷之子的他，明知永远都不可能如愿以偿，却一直默默注视着。

"库修在哪？"布莱亚问，"变成兽芯的库修在哪！"身体熠熠生辉的他环视周围，眼睛落到舱盖上，一个箭步跑过去。

"下面只有贝德尔的祈祷之子。我想库修不在里面。"尤娜道。

"可恶，究竟被藏到哪儿了！"

"你真的不明白吗？抓紧时间吧，伊法纳尔想让一切都结束，他大概会去破坏祈祷之子。"伊法纳尔委托泰达去执行的这件事，尤娜却闭口不言。

"我还能维持现在的形体，就表示库修还没事对吧？"布莱亚咬着下唇，从伤口流出的血立即在空中化作光芒。

"不好意思把你牵连进来。"布莱亚说完就消失了。

31

自打布莱亚从寺院消失后，村子里就骚动不已。原本应该和尤娜一同消失的泰达却一个人返回了村子，让这阵骚动进一步升温。面对聚集到讨伐队宿舍前的村民，泰达大声说明道："我还有必须履行的责任！尤娜会回来的，为了能迎接她回来，我希望得到你们的帮助。大家帮我寻找布莱亚吧，他不是消失了吗？"

村民们对泰达的责问声此起彼伏，甚至有声音叫道要将他驱逐出岛，不过在瓦卡和露露的斡旋下，村民们全体开始寻找布莱亚。

"肯定找不到的啦。"琉库嘟起嘴，"你想啊，那可是个密室，墙又那么厚，怎么可能逃走。说不定他根本不是人类，是魔物或是其他什么东西吧？"

"其他什么东西是指什么？"

"你想啊，异界的那些幻光意念体，它们如果来到异界外，也能像普通人一样坐立行走吧。这也是有可能的不是？"

"推理游戏等一下再玩吧。"帕茵道，"你仔细调查过寺院的房间了吗？有没有密道？"

"我和老大哥、达奇仔细找过了哦？"瓦卡挺胸道。

"也许再调查一次比较好。"帕茵走出帐篷，琉库与露露紧随其后。泰达对瓦卡做了个抱歉的表情，也赶紧追上三人。

不顾达奇的抗议，帕茵开始确认房间的每个角落。一番安静而紧张的搜索后，露露下结论道："没有密道。不过确认了也好。"

瓦卡抱起双臂，挑衅般地扬起下巴。

"我也一定要找到布莱亚。"蜷缩在房间角落的辛拉说。

"要是你想报仇，得等我的事情先了结了啊。"泰达说完，辛拉立即摇头表示自己不是要报仇："那个人知道许多了不得的知识，他一定会改变我的世界。"

这时一个老婆婆走进来，她是长老团体的一员。瓦卡疑惑地看着她问："大娘你怎么了？"

"布莱亚不在寺院里吧？"老婆婆问。

"找了两次但还是没有。"

"既然这样，老身大概心中有数。"众人的瞩目下，老婆婆淡淡地说出惊人一语。

32

尤娜完全不知道该怎么办好。眼睁睁看着船渐渐远离毕塞德，她试着摆弄了一番操舵室的各种拉杆和按钮，都没有任何反应。乔伊特不在了，陆行鸟也消失了。她终于下定决心试着使用召唤术，于是向船舱里祈祷之子的房间走去。然而太过久远的年代让这些祈祷之子产生了独特的晶体化，受刚才的大爆炸影响全部碎裂。一部分祈祷之子——即兽芯由于太过弱小，幻光化时甚至连尤娜都没有察觉。

无法借助召唤兽，也不能游泳，如此远的距离溺死在海里几乎是板上钉钉的事。上一次溺水是与泰达在一起，就像他搭乘着辛跨越境界一般，尤娜和他从现实前往了幻想世界。没有泰达在身边，尤娜哪儿也去不了。

她从渐行渐远的船上已经快看不到毕塞德岛了，这时她想到泰达教她的指哨。在吹响指哨前她却犹豫了——真的可以吗？她知道自己只要吹响，泰达就一定会来到她身边，可是总觉得会发生某种不好的事情……

33

借助绳索，几名精壮的小伙子攀上褪色的机械遗迹，寻找着可能藏身的地方。搜索队由水球队的选手和村子里身材轻巧的年轻人构成，面对比村子的历史更为古老却几乎不被了解的机械遗迹，他们都带着莫名的兴奋。以前在艾本教义的束缚下，大家都远离机械遗迹，如今却几乎全村人都来围观，可谓是空前的景象。就连泰达也不禁感叹，找一个人哪用得着出动这么多村民，但因为是为了尤娜，因此大家的热情亦可以理解。

"最终为啥要来这里找啊？"

"嗯……之前寺院里有个工作很久的和尚失踪，露露怀疑是被布莱亚杀死的。可是布莱亚在老人们之间很受欢迎，在没有证据的情况下就贸然提出怀疑，会带来不必要的麻烦。况且对于露露来说，她也不想插手与艾本寺院有关的事，因此一直隐瞒不说。"

"和尚的死不是事故吗？"

"表面看是这样。只不过当时那个和尚从机械遗迹上坠落，受了重伤，将他运到寺院的就是刚从贝贝鲁派遣来的布莱亚。老人们对重伤的和尚悉心照料了一段时间，但最后还是伤重不治。"

"为什么没人知道那个和尚死了？为什么要向村民们隐瞒呢？"

"村里的老人们都反对公开。如果被外人得知寺院的和尚是从机械遗迹上坠落的，大家会怎么想？艾本的教义可是明令禁止访问机械文明的，跟何况是寺院的神职人员，这对来毕塞德岛寺院祈祷的人们来说也是一件蒙羞的事。"

"真是不懂得变通的人啊。"泰达抬眼看去，搜查队的人似乎一无所获，但他们顺着绳索返回地面时，个个脸上都洋溢着快乐的神色，看得出探险这项活动实在很令人愉快。

"那么为什么要来这里寻找呢？"

"和尚临死前，布莱亚向他约定会制作遗迹调查报告书，并送往贝贝鲁，报告书的完成期限就在今天。所以老婆婆们认为，布莱亚是为了完成报告书而从房间里逃出来。既然是遗迹调查报告书，在这里找到他的机会也很大——大致就是这样。"

泰达哑然："这时候竟然还考虑他跟和尚的约定？迎接尤娜才是最重要的吧，老人们竟然认为布莱亚会特意在截稿日再去调查遗迹？"

"老人们每天都委托布莱亚做各种事，所以他的工作也堆积如山，做事总是赶着十二分的紧张，所以很有可能在上下攀爬遗迹的时候受伤吧。老人们是这么认为的。"

"布莱亚这家伙真是太厉害了，被村民们信任到如此地步。话说回来，他不是踹了辛拉吗？"

"啊，你说这件事。我当然不认为辛拉会撒谎，但布莱亚的确不像是会做这种事情的人。"

"看来得必须尽快找到他才行。"

"是啊。不过我想问你，你找到他以后要做什么呢？"

"向他问个地方。"

"那个地方有什么？为什么找到那里尤娜就能回来？"

"瓦卡，请你相信我，就像村里的老婆婆信任布莱亚那样。"

泰达开始后悔自己返回毕塞德时高兴过头，结果把瓦卡牵连到了事件里，他无法向瓦卡说明自己被委托去做的事，也说明不清楚。

推一下看着窗外的女孩的肩膀。

泰达也知道要做的事情绝不像这句话字面上那么简单，这不是一项幸福的活动。那时的库修露出酒窝，牵起他的手向他轻声软语说，你只需要若无其事地推一下就可以了。泰达不认为他与库修已经亲近到可以牵手的程度，她是在诱惑他吗？如果这件事的严重性已经到了库修不得不诱惑他的地步，那更不应该牵连他人。

"瓦卡，抱歉，请帮我向大伙打个招呼。我想这件事还是由我独立去做比较好。"泰达留下一脸困惑的瓦卡，转身离去。他拨开人群，走下瀑布之路，然后加速向海湾跑去。尤娜现在怎么样了？想见她的心情突然迫切起来。

他想起库修对他说的话："我对你施加了魔法，可以到达任何想去的地方的魔法。"

真是如此吗？

泰达满脑子都是尤娜，奔跑着。他就这样一直跑，海湾的泥沙缠住他的脚亦不以为意，终于摔倒了。

以预备的姿势跟地面接触，却感到了不同的触觉体验。他感到自己甩在潮湿而坚硬的铁板上，同时身体触碰到某个柔软的物体。

"别给我添麻烦好嘛？"一个微带怒气的声音，他睁开眼睛，立即看到了尤娜。她保持着臀部着地的姿势，双手撑住地面，似乎是被泰达撞倒了。尤娜紧蹙眉头，站起来双手叉腰道："别给我添麻烦好嘛！"

"……对不起。"

"不要一出事情就立即想着道歉好不好？"

"啊，对不……"泰达说到一半发现不对，立即闭上嘴，然后转移话题道，"太厉害了，尤娜！库修对我施加了魔法，我能去任何想去的地方。就在刚才，我还在毕塞德岛的海湾上奔跑，但脑子里想着要去的地方，就在这儿出现了。我很厉害吧？话说回来这是哪里啊？"

"你不是想着要去的地方吗，怎么会不知道这是哪儿？"

"你明明知道我想的不是具体的地方，而是……"

泰达如愿与尤娜重逢，喜出望外地他趁热打铁，以比赛中抢球的敏捷身姿一把抱住尤娜，吻住她的唇。一瞬间后他拉开距离，看着尤娜的脸，微笑的尤娜立即慌慌忙忙地装出不满意的表情。

"有东风必须借，这是水球的铁则。"

"那接下来做什么呢？"

"我要去见库修，有些话必须对她说。"

"她在哪里？"尤娜讶然地问。

"我也不清楚。"现在的他只能相信魔法。

走到尤娜身后，泰达紧紧从后面抱住她，同时将手搭在她的手上，闭上眼睛想着库修。全身皮肤产生痒痒的感觉，随即又闻到幻光的味道。他睁开眼睛，发现两人都身处白色的光芒之中。这白光过于耀眼，令他不得不再次闭眼。他感到自己的后脑勺有什么东西被抽出，自己体内的某种东西正在消失。他知道自己失去某种东西，但却不明白失去了什么，一种恐惧感爬上心头。

"似乎不太妙啊。"他道。

"不要离开我。"他听到尤娜毅然的声音。

"嗯。"

从尤娜的手流淌进来某种东西，给了泰达自信与保证："这是爱意吧？"

"也许。"尤娜装傻道。与此同时，他的脚内侧感到某种坚硬的东西，战战兢兢地睁开眼，白光已经消失了，他还是以刚才在船上的姿势拥抱着她。不过现在他们身处锈迹斑斑、又朽坏不堪的房间里。

"我知道这个地方，这是毕塞德。外面应该能看到海湾。"尤娜说。

两人站到窗边，房间的地势较高，窗外的景色果然跟尤娜说的一样。这时窗口下方传来琉库的声音："真是的，又跑哪里野去了？"除了她，海鸥团的同伴们也在。泰达条件反射地远离窗户蹲下。

"为什么你要躲起来？"在他身边蹲下的尤娜笑着问。她一边笑一边转过头……眼前出现了"她"。

"库修……"

库修瘦小的身体上穿着一件淡绿色褂子，端坐于椅子上。在这空无一物的简陋房屋里，唯有她的椅子奢华气派。

"这是你要来的地方？"

尤娜靠近库修，轻轻触碰她的肩膀，又立即吃惊地缩回手，库修的肩膀与尤娜的手指之间升起轻妙的幻光。

泰达再次审视着库修。她在椅子上舒展着身体，双手规规矩矩地合拢在膝盖上，闭着双眼垂头而坐，似乎是在打瞌睡。她整个人看上去没有一点生气，让人一眼就能看出这不是个活人，但又无法确认她已经死了。

"尤娜，我们之前见到的库修是……"

"那是被召唤出来的。"

"原来如此。你从什么时候注意到的？"

"最早与她见面的时候吧，应该是在召唤出的毕塞德岛的山顶。"

"那个岛也是召唤出来的？那么召唤士呢？召唤士是谁？"

尤娜没有回答，只沉默地看着身为祈祷之子的现实中的库修。

"有一个非常喜欢库修的召唤士，不过如今他已经不在了。"尤娜面容带着几分悲戚。

"库修拜托我推她的肩膀，可是推的话……"

"推的话，她就会倒下，从椅子上摔落，像玻璃一样碎掉。"

"这是她所希望的吗？"泰达刚问完，突然闪现出疑问，"不对，我见到的库修是召唤物，那么委托我的其实是那个召唤士？"

"我想也不能说是哪一方的委托。库修的祈祷之子不想做的事，召唤士也不会去做。"

"那我们该怎么办？"

"不知道呢。"尤娜的声音透出几分疲倦。不知何时起，房间的门外就聚集了大量村民。他们原本是为了寻找泰达而来，但却被房间里的光芒吸引了，琉库也在队列中。

库修乃至整个房间都放出耀眼的光，泰达下意识地抱住尤娜，站到远离窗户的墙壁处，警惕着房间内的动向。万一发生什么，要往哪边逃呢？

光芒散去，一名男子站立着，是布莱亚。

"布莱亚！"泰达叫出声。布莱亚却不理睬，自顾自地环视了房间，最后把目光投到库修身上。他走近库修单膝跪地，伸出右手叠在库修放在膝盖的手上，左手则触碰着库修的膝盖，两个人触碰的部分流出淡淡的幻光。片刻后，布莱亚又站起身，微微弯腰，将自己的额头顶在库修的额上："库修，原谅我，实在让你等太久了。"这本是饱含深情的话语，此时却透着疲惫。

他突然转向两人："你们是尤娜和泰达对吧。"他走过去，同时触碰了两人："实在很抱歉，来回飞浪费了大量时间，我似乎又忘记了许多东西。为什么最初没有意识到是在这里呢？"布莱亚苦笑着。

"伊法纳尔的魔法真强大啊。"尤娜说。

"是啊，那个家伙。"布莱亚用语虽不甚礼貌，但并没携带憎恨的感情。

"我从心底爱的是梅萝和莫拉，大概伊法纳尔看不惯我这样，所以才施加了魔法吧。"

"不是库修吗？你心里最为重要的不是库修？"泰达抗议道。

"我很感谢她。库修是给了我生存下去的机会、让我能拥有梅萝和莫拉的恩人，在失去了各种各样的东西后，我明白了这一点。伊法纳尔的魔法消失了，现在我的内在只有促使我保持现在人格的意识。"

"那库修呢？"泰达为他对库修的漠然而生气。

布莱亚注视着库修，脸上充满爽朗的笑意："她是我的初恋和青春，可以这样说吧。这已经是遥远的往事了。"

"喂！"

"我已经与库修重逢了，也算了结一桩心愿。"

"你真是自我中心的家伙啊。"

"是啊，我还要向各式各样的人道歉。比如那个阿尔贝德族的小鬼，请帮我转达歉意。另外你告诉他，'异界的守护神古亚尔多，请赐予我们安息与爆发'这句话。因为能够掌控爆炸，贝德尔才巩固了其地位。异界里似乎有什么秘密，但我也不清楚，如果他感兴趣的话，就自己多加油吧。"

"但你还有没完成的约定吧。比如报告书！"面对即将完全消失的布莱亚，泰达想方设法地挽留住他。

"啊……"布莱亚露出事不关己的表情，完全化作了幻光体。残存的一些幻光虫飞舞在库修周围，似乎恋恋不舍，最终也像被环境吸收了似的消失了，与此同时库修的身体也开始发光。

"库修也要走了啊。"

"这样真的好吗？"

泰达无法回答尤娜的问题。库修与布莱亚的重逢，为什么如此冷漠，难道不应该是感动的重逢吗？

"世上有些事情是无可奈何的。"尤娜以大人的口吻说道。她伸出手，包裹住不安的泰达的手。

34

尤娜与泰达一起在萨那鲁刚多——现实中作为遗迹的萨那鲁刚多。他们沿着两年前的旅行之路，几乎以完全相同的路线到达这里。飞空艇还未能使用，泰达的魔法也失效了，所以绝大多数时间他们都是徒步行走。这里依旧飞舞着幻光虫，与此前没有任何变化。

"我到底是什么？"泰达问。

尤娜知道答案，但她不想说。一旦泰达知道真相，一切都会结束。表情空洞的布莱亚浮现在她的脑海里，然后又想起一直拖延着决断的乔伊特。

"祈祷之子们把七零八落的我的意识集中到一起，重新产生了我，我想大概是这样吧。"泰达顿了顿又说道，"又是梦境一般。"

这不是梦。在人生的前方，两个人要直面的现实终有一天会降临。就像库修做出的选择一样，尤娜也必须选择——臣服于命运，还是与之抗争？

不过她还是应付道："那，你是不是还会消失呢？"

其实任何人终有一天都会消失，世上没有永恒的存在。想到这里，尤娜轻松了不少。任何人终有一天都会面对"别离"，那么我就在别离到来的时候再去想该怎么办吧。

"只要我珍惜尤娜，尤娜也珍惜我，那就绝对没问题的。"

明明什么都不懂，却要露出得意表情的这张脸，实在可爱得让她禁不住想戏弄一番："祈祷之子这样对你说的？"

"是我刚刚自己想的。"

"刚刚自己想的。"

看着尤娜的背影，泰达笑了。

"无论何时都想笑着生活。"

初次见面后不久她对他说过的话，如今又被回忆起来。

他向转过头的尤娜笑着。

尤娜还给他的微笑亦充满喜悦。

泰达选择相信她的笑脸。

从今往后要在这个世界上生活下去。

以最喜欢的尤娜的笑容为信仰。



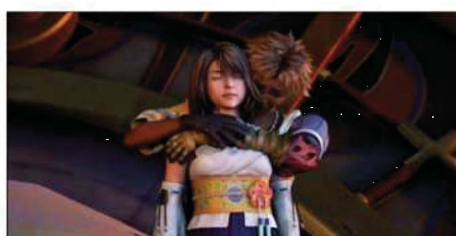


PSV游戏集锦

真·高达无双 / 初音未来 女歌手计划 f 2nd/Persona4 彻夜热舞 / 最终幻想X HD版 / 最终幻想X -2 HD版 / 超女神信仰 诺瓦露 激神漆黑之心 / 无限斯特拉托斯 2 燃烧之心 / 魔界战记 4 回归 / 第 3 次超级机器人大战 Z 时狱篇 / 刀剑神域 虚空碎片 /JUMP 全明星 胜利之战 / 龙珠 Z Z 之战 / 自然法则 / 超次次元游戏 海王星 重生 2 姐妹世纪 / 瓦尔哈拉骑士 3 黄金版 / 战国无双 4/ 影牢 暗黑公主









PSV广告欣赏





特别收录

PSV TV宣传片



自由之战 自由奉仕战争教程影像



PSV专辑

PSV SPECIAL

VOL.8

Vita 动态

尽享娱乐先锋的游戏魅力

PSV新春「马上」购机指南攻略

Vita 小说

最终幻想X-2.5 永远的代价

Vita 攻略

半罪少女 诱惑
撕纸大冒险
噬神者 2
最终幻想X HD版
最终幻想X-2 HD版
真·高达无双
新·罗罗娜的工作室 起始的故事
阿兰德的炼金术士

Vita 动作

迈阿密热线
真实拳击
孤独的幸存者 导演剪辑版



《灵魂献祭Delta》海报



更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

PSV专辑8 光盘定价：35元

本手册随盘附赠不能单独销售